**坦克对抗**

玩家可指定区域，多人多方操作坦克进行联网对抗，CGF可作为对手或队友协助作战。

**一、地形环境（类似地图编辑器）**

1. 读取高程数据，生成地形网格

使用UE4RuntimeMeshComponent 、UnrealFastNoisePlugin 和cashgenUE插件。

1. 程序自定生成纹理

编写材质，使其根据不同高度生成不同纹理。

1. 在地形上设置地貌和地物

获取地形大小，设置随机数生成XY坐标，在其上面生成地貌地物。目前在获得XY坐标后不能获得高度。

**二、导控工具**

1. 部署兵力

点击按钮选择作战方，点击地图选择位置生成对象。

1. 漫游浏览

制作漫游相机。

干预兵力

鼠标点击获取对象，销毁或生成对象。

**三、对抗席位**

1. ~~操作兵力~~

使用控制器。

AI与人为控制有冲突，必须将两者细化分离

1. 状态查看

编写UMG，~~位置~~、、弹药、血量，敌方的血量3D控件顶在头上

车体朝向细节需要调整

**~~四、坦克模型~~**

1. ~~坦克AI~~

~~寻路~~

~~外观效果、炮塔转动、开火、毁伤~~

1. ~~机动~~

**五、网络数据传输**