UCLASS(Abstract)

*类标识符Abstract 说明符会将类声明为"抽象基类"，阻止用户向关卡中添加此类的Actor。对于单独存在时没有意义的类，此说明符非常有用*

增强输入：需启用增强输入模块，引入增强输入头文件

内容大纲：

1. 创建角色类和怪物类
2. 设置角色怪物动画
3. 添加增强输入，绑定增强输入
4. 添加gameplay中的playercontroller和gamemode
5. 添加怪物高亮接口
6. 开始使用GAS，添加GameplayAbilities插件，创建GameplayAbilityComponent和AttributeSet类
7. 给需要使用的类添加可存放AbilityComponent和AttributeSet的指针
8. 在所需类上创建UAuraAbilityComponent和AttributeSet的子组件，并在PlayerState也同样创建该组件，PlayerState数据存于服务器中，在playerstate创建可以复制到客户端上