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
9. 设置ReplicationMode

ReplicationMode类别：

Full：游戏效果被复制到所有客户端，适用于单人游戏

Mixed(玩家当前使用)：游戏效果只复制到自己的客户端，玩法提示和玩法标签复制到所有客户端，适用于多人游戏。（在该模式下，OwnerActor必须为controller，在Possession方法中设置PlayerState会被自动Controller，如果OwnerActor不是PlayerState必须在OwnerActor上调用SetOwner()）

Minimal(怪物当前使用)：玩法无法复制。玩法提示和玩法标签复制到所有客户端，适用于多人，AI方

1. 添加ASC：

一般只放在Character or PlayerState上，在武器上加ASC组件也不是不行，但是并没有很好的实践供参考，官方文档提到过这一点。

OwnerActor和AvartarActor是比较常见的概念，如果ASC在Character类身上，那么二者是相同的。

如果Character需要销毁再重新生成，如MOBA游戏角色死亡后泉水复活，那么ASC可以放在PlayerState上避免随着角色一同销毁。此时的OwnerActor是PlayerState，AvatarActor则是Character。

For the AuraEnemy class:

将InitAbilityActorInfo写在BeginPlay

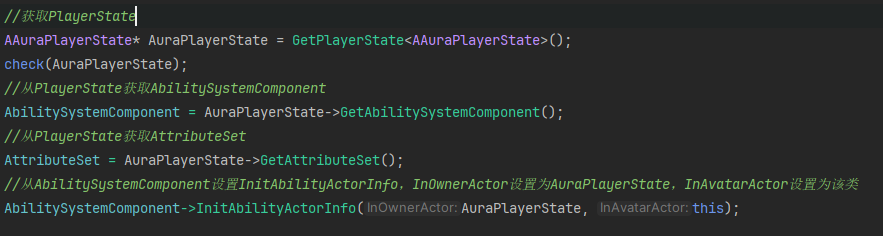
For AuraCharacter:

获取playerstate上的asc，设置AuraCharacter的Asc和AS的指针

**PossessedBy():被附身时回调**

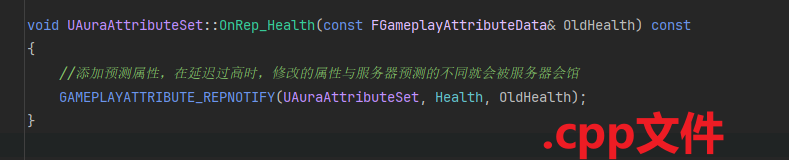
**OnRep\_PlayerState():playstate被复制时回调**

1. 在AuraCharacter和AuraEnemy调用InitAbilityActorInfo，初始化Actor信息：

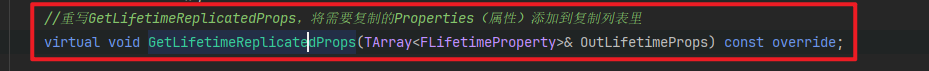


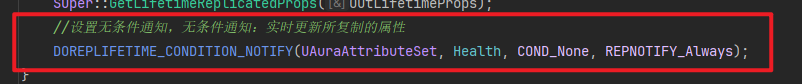
1. **Attribut，属性集**
2. 在AuraAttributeSet里添加属性（血量）
3. 添加预测属性及方法格式如下：



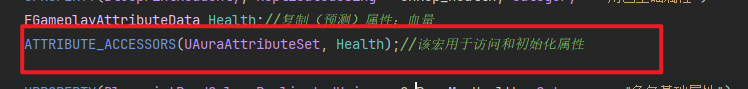


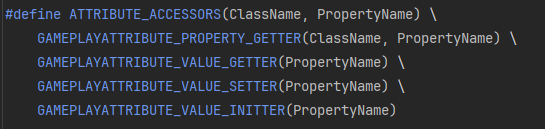
1. 将添加的复制（预测）属性添加到复制列表里，在重写的GetLifetimeReplicatedProps方法里设置通知条件：（.h,.cpp）



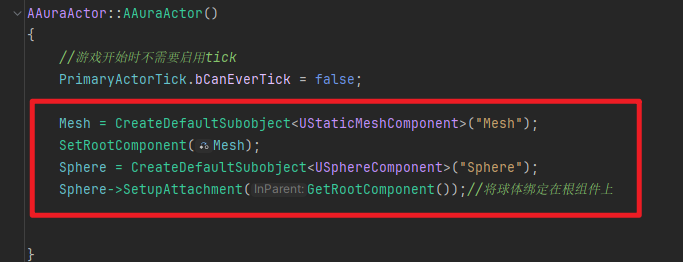


1. 调用GAMEPLAYATTRIBUTE\_PROPERTY\_GETTER宏来初始化和获取复制属性：





1. 新建AuraActor，该Actor作为最基础的Actor，上面添加StaticMesh，Sphere，为sphere绑定重叠事件



(6)通过重叠事件获取所碰撞到的Character，获取所实现的IAbilitySystemInterface接口进而获取Character所有的AbilitySystemComponent

，再通过AbilitySystemComponent获取AttributeSet, 通过所获取到的AttributeSet设置生命值

