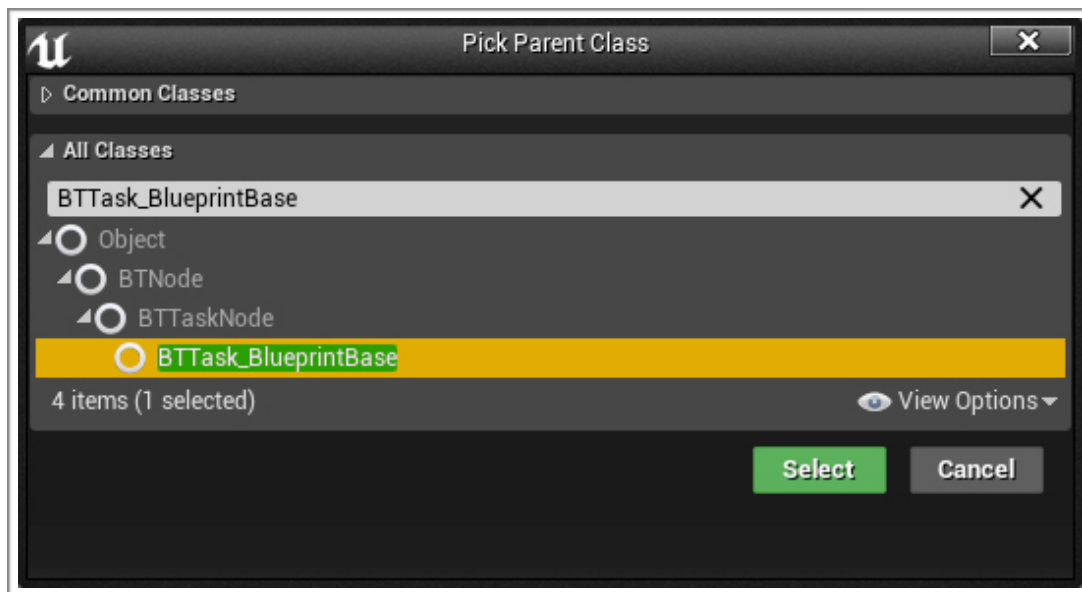


欢迎继续我们的学习。

接下来我们需要创建一个定制的task,可以让松饼执行攻击。

创建一个攻击任务 (Attack Task)

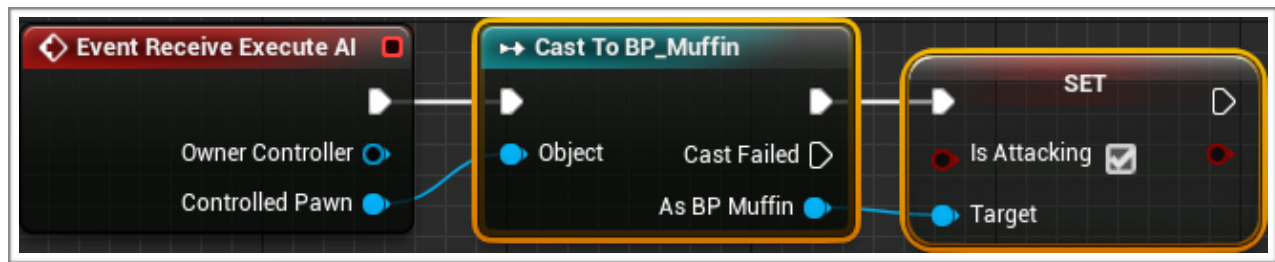
在Content Browser中创建一个task, 注意不是在行为树编辑器中。创建一个新的Blueprint Class, 选择BTTask_BlueprintBase作为父类。



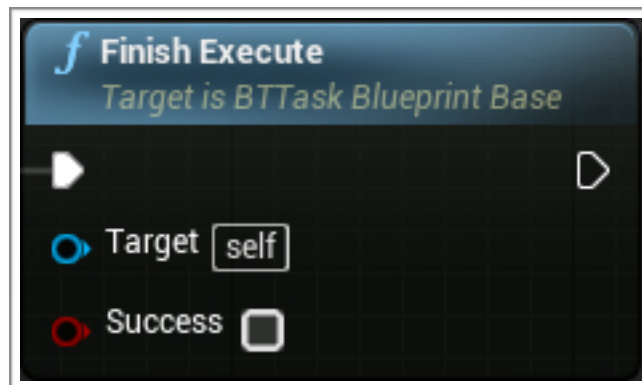
将其命名为BTTask_Attack, 然后打开。添加一个Event Receive Execute AI节点。该节点会在行为树执行BTTask_Attack的时候执行。



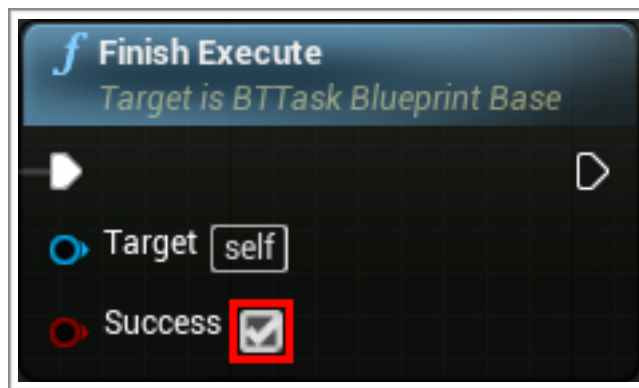
首先, 我们需要让松饼展开攻击。BP_Muffin中包含了IsAttacking变量, 一旦设置完成, 就会执行攻击。为此, 添加以下的高亮节点:



如果在当前状态下使用task,那么会执行不下去。这是因为行为树并不知道任务已经完成。为此,需要在节点链的最后添加一个Finish Execute节点。



接下来启用Success。因为这里使用了Sequence节点,因此节点将在BTTask_Attack之后执行。



下面是最终的图表连接:



小结：

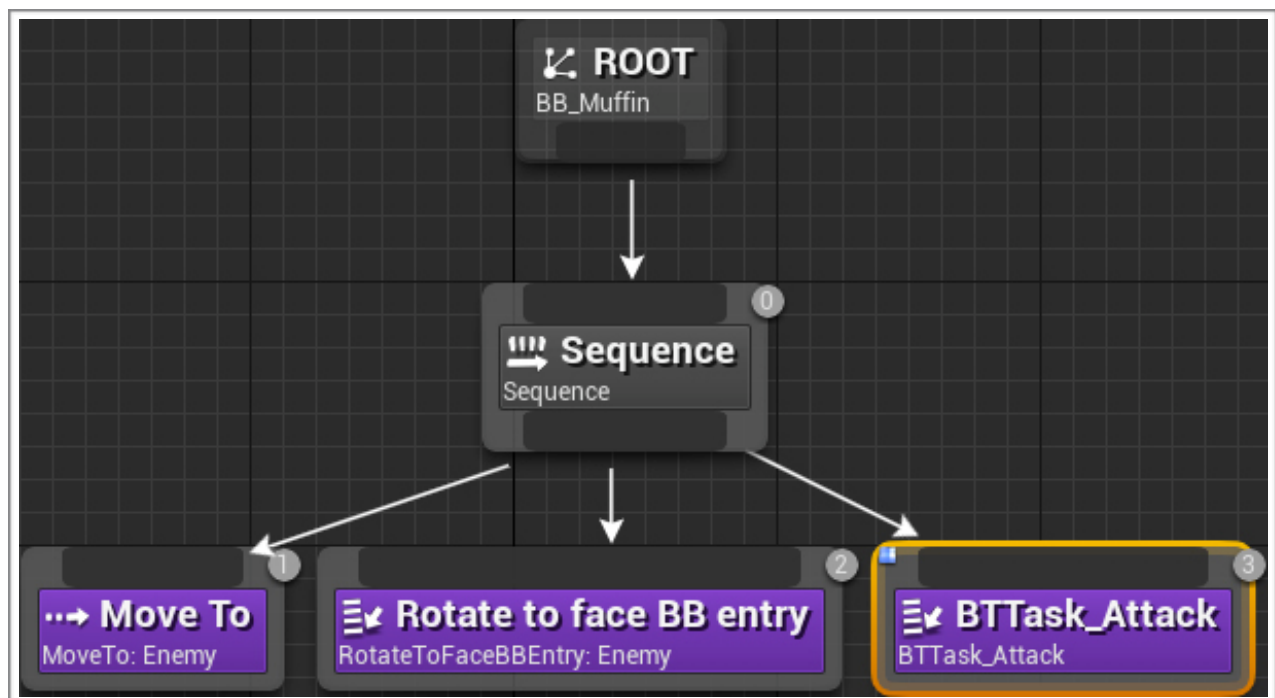
- 1.当行为树运行BTTask_Attack节点时，将执行Event Receive Execute AI节点。
- 2.Cast To BP_Muffin将检查Controlled Pawn的类型是否是BP_Muffin。
- 3.如果是，IsAttacking变量就会被设置。
- 4.Finish Execute节点将让行为树知道任务已顺利完成。

点击Compile，然后关闭BTTask_Attack。

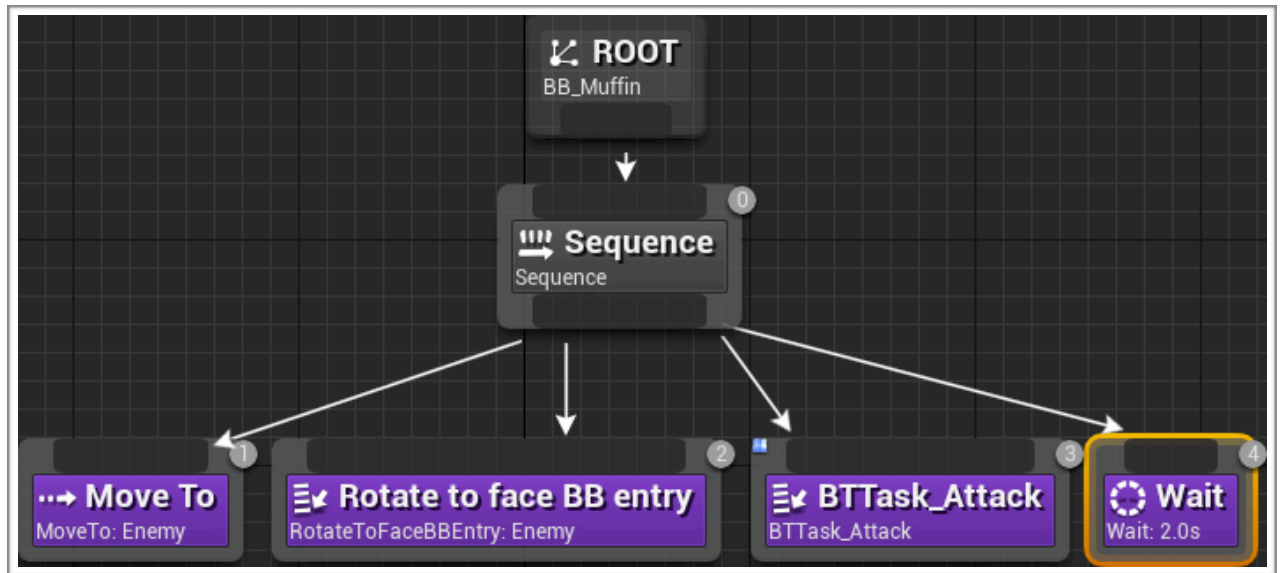
接下来，我们需要将BTTask_Attack添加到行为树。

将Attack添加到行为树

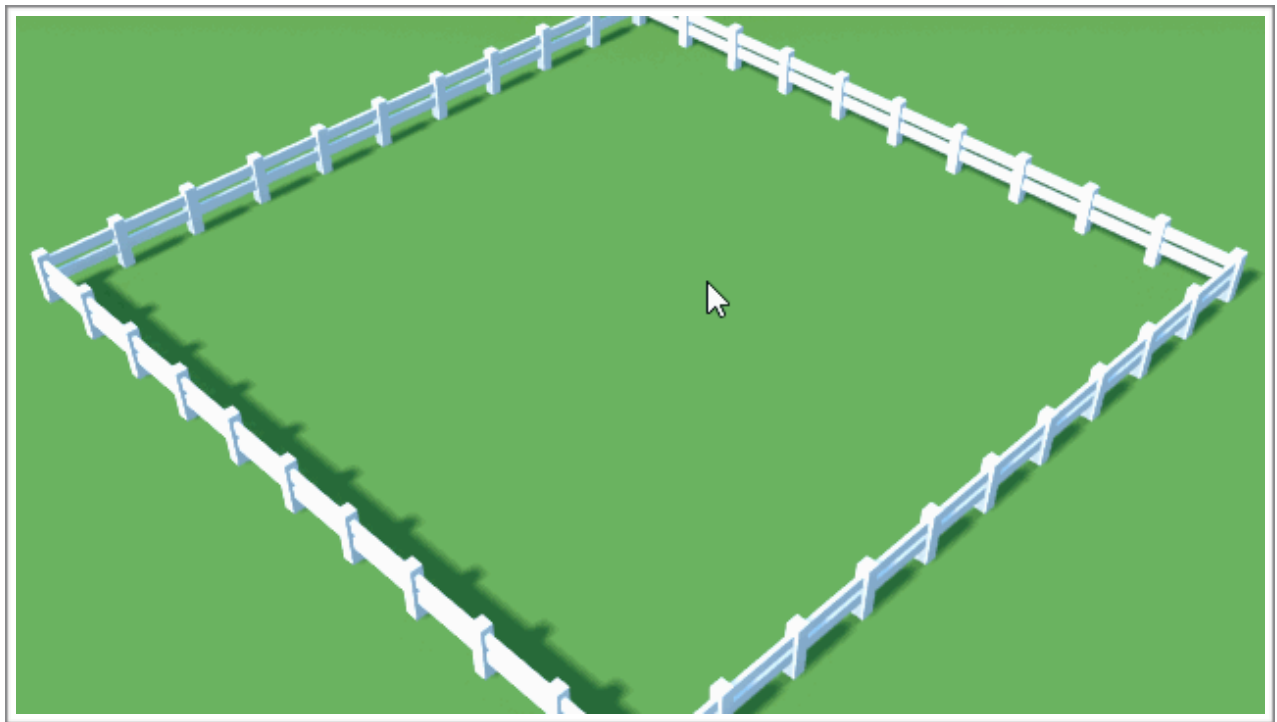
打开BT_Muffin。接着在Sequence节点的最后添加BTTask_Attack节点。



接下来添加一个Wait节点到Sequence的最后，将Wait Time设置为2.这样就不会让松饼持续不断的攻击。



返回主编辑器，点击Play预览游戏效果。和上次一样，生成两个松饼。松饼将向敌人的方向转过去并靠近。随后，它将攻击敌人，然后等待两秒。当看到另一个敌人后，整个Sequence将再次执行。



好了，本课的内容就到这里了，我们下一课再见~

讨论群-笨猫学编程QQ群:
375143733

答疑论坛:
<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏:
<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客:
<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github:
<https://github.com/eseedo>

个人网站:
<http://icode.ai/>