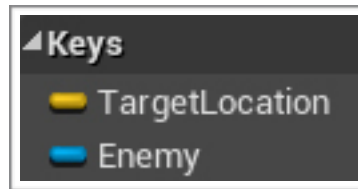


欢迎继续我们的学习。

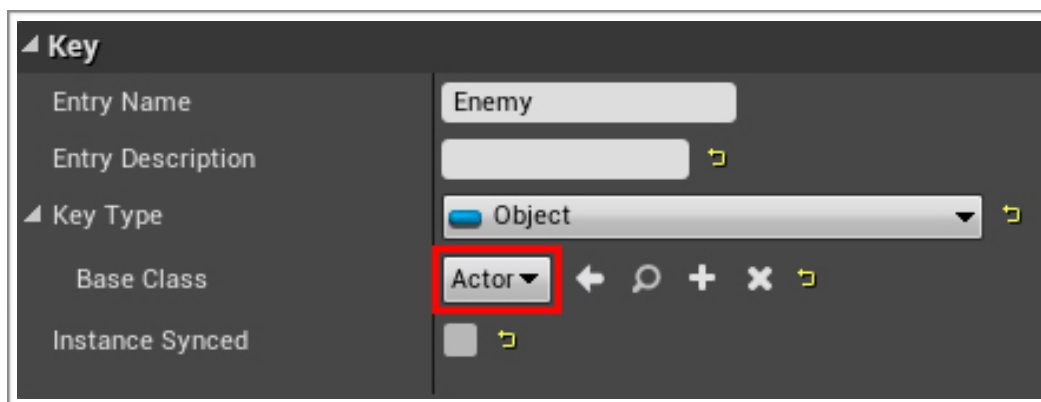
接下来，我们将让松饼朝着敌人的方向进军。为此，行为树必须“知道”敌人。我们需要在blackboard中保存一个到enemy的引用。

创建一个Enemy Key

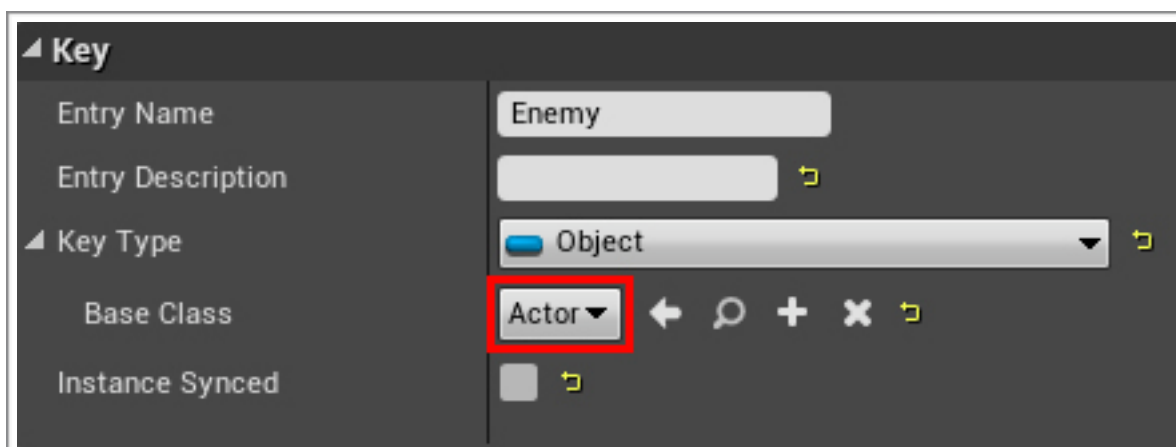
打开BB_Muffin，然后添加一个类型为Object的key，并将其更名为Enemy。



现在我们还没办法在MoveTo中使用Enemy。这是因为这个key属性Object类型，而MoveTo节点只接收Vector或Actor类型的key。



为此，选中Enemy，并展开Key Type。将Base Class设置为Actor，这样行为树就会把Enemy识别为Actor。

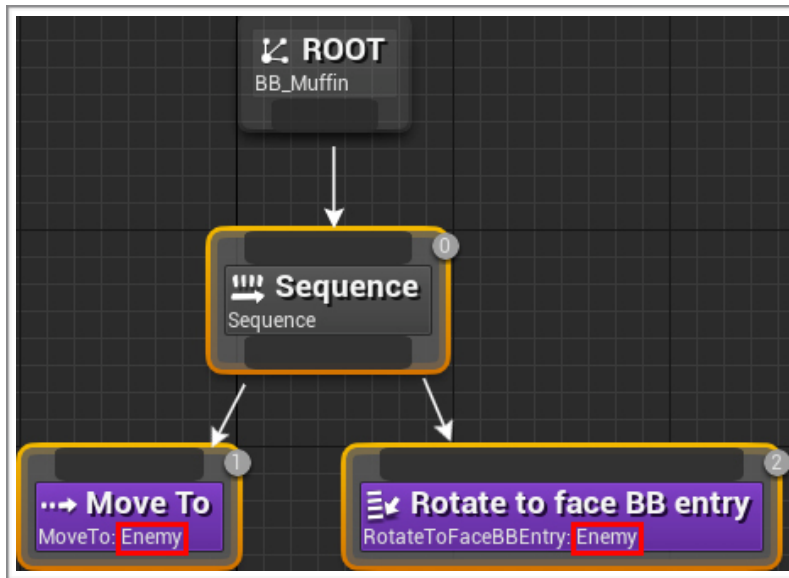


关闭BB_Muffin。现在，我们需要创建一个行为，以便让松饼向敌人靠近。

让松饼向敌人靠近

打开BT_Muffin，断开Sequence和Root节点时间的连接。断开连接很简单，只需要按住Alt键，然后点击连接两个节点之间的线就好了。暂时让漫游的子树放在一边。

接下来，创建如下的高亮节点，并将Blackboard Key设置为Enemy：

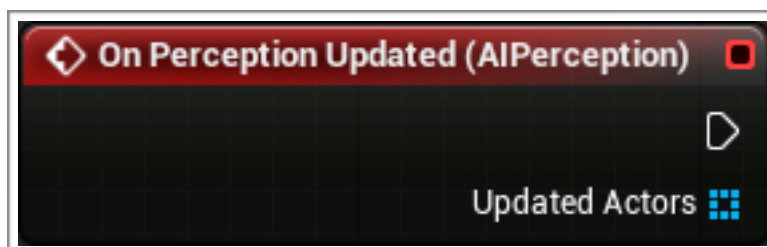


这样就会让Pawn角色向Enemy靠近。在部分情况下，Pawn角色并不会完全向目标靠近，所以我们还需要使用Rotate to face BB entry。

接下来，我们需要在AI Perception检测到另一个松饼的时候设置Enemy。

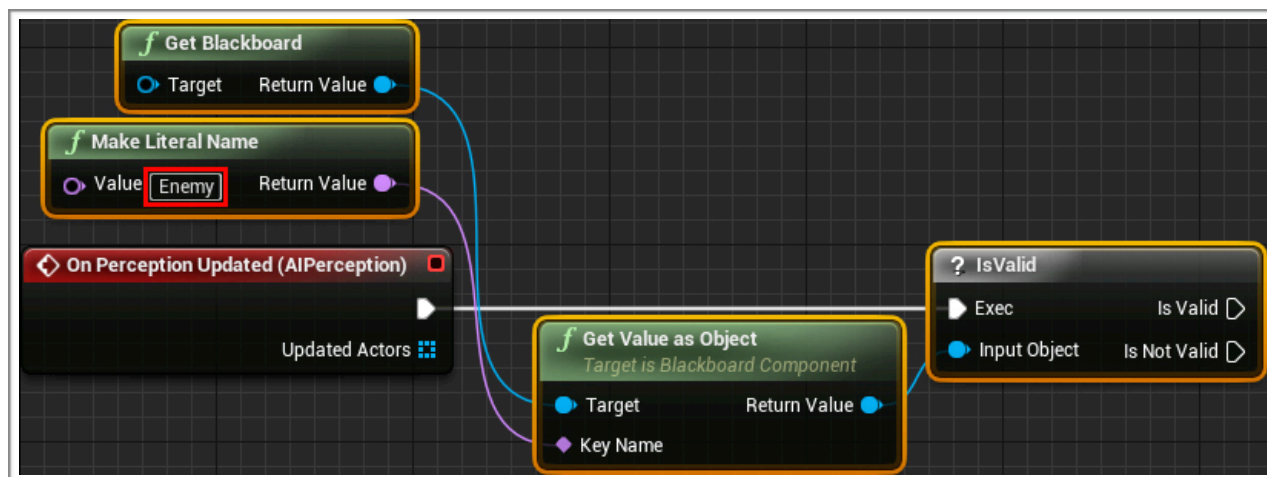
设置Enemy Key

打开AIC_Muffin，然后选择AI Perception组件。添加一个On Perception Updated event。

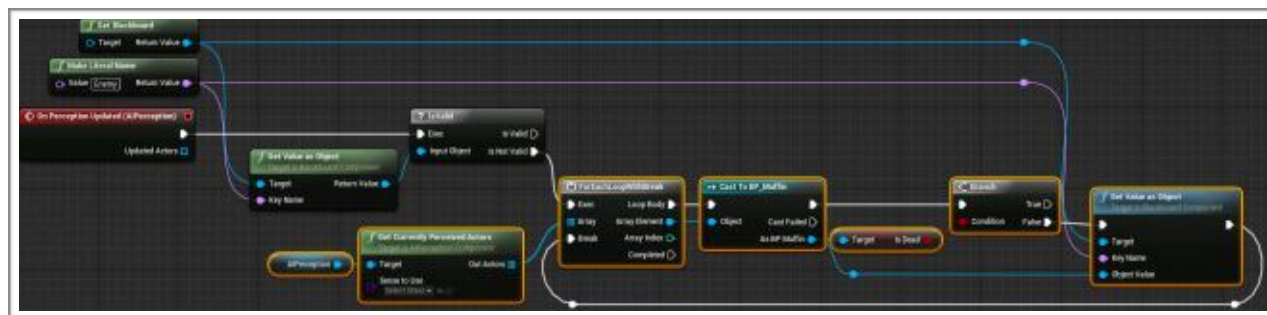


当sense更新的时候会执行该事件。在这里，指的就是当AI“看到”或者不再“看到”某个东西。该事件还将提供它当前所感知到的一系列角色。

添加如下图中的高亮节点，确保将Make Literal Name设置为Enemy。



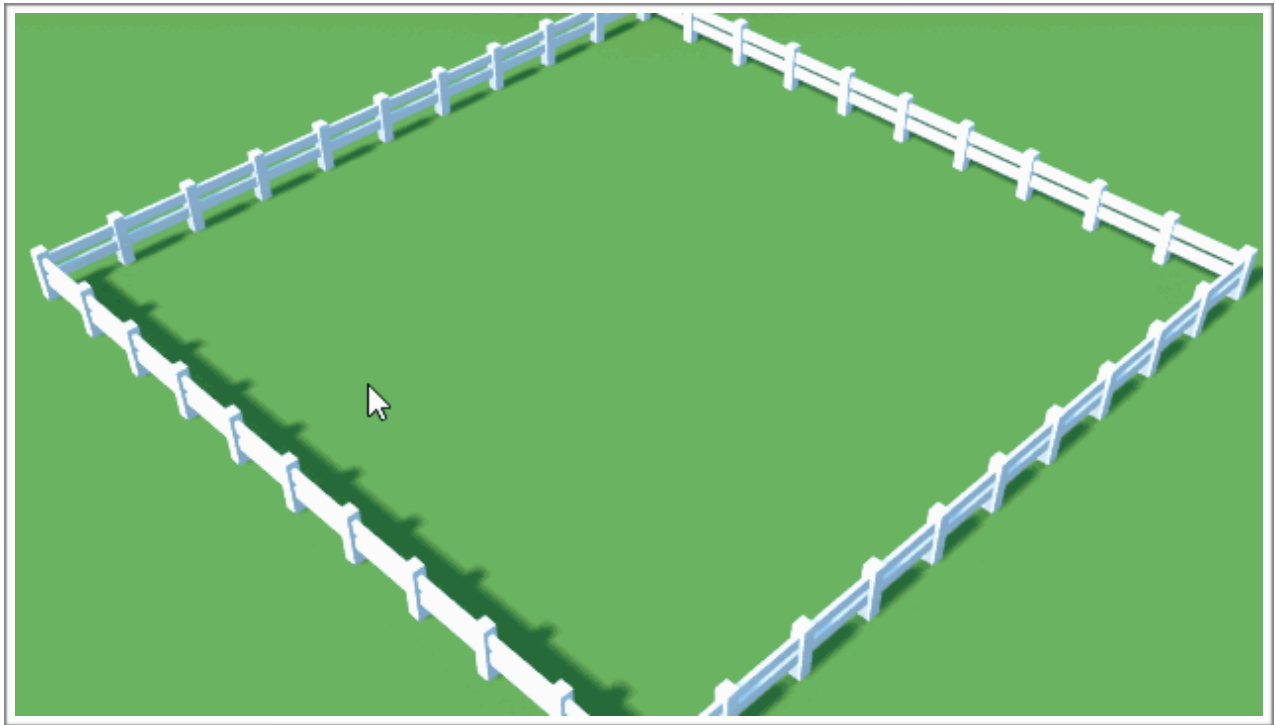
通过以上设置，可以检测AI是否已经有了敌人。如果还没有，我们需要指定一个。为此，添加以下的高亮节点：



小结：

1. IsValid为了检查Enemy key是否已设置。
2. 如果还没有设置，那么将遍历当前所有已感知的角色
3. Cast To BP_Muffin将检查角色是否是松饼
4. 如果是松饼，那么再检查它是否已死亡
5. 如果IsDead返回false，那么将松饼设置为新的Enemy，然后中断循环。

点击Compile，并关闭AIC_Muffin。点击Play，然后生成两个松饼，其中一个在另一个的前面。这时，在后面的那个松饼将自动走向另一个松饼。



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/>