

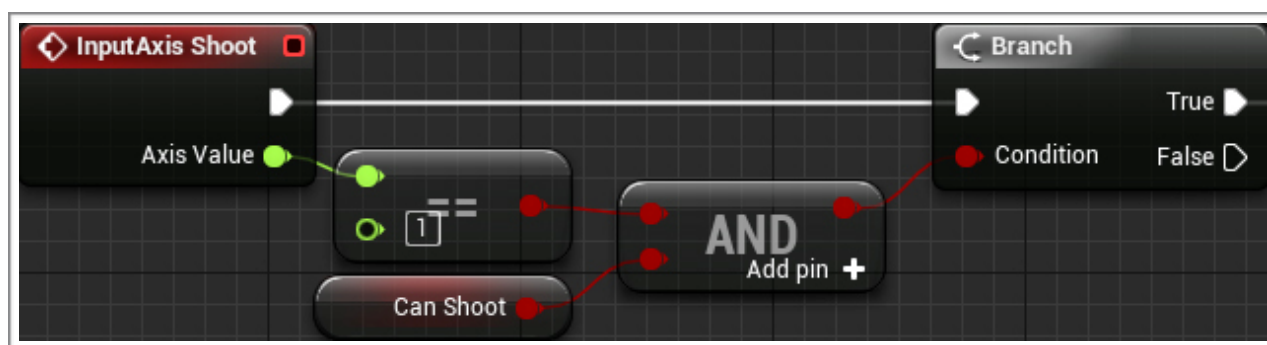
欢迎继续我们的学习。

在上一课的内容中，我们已经可以让枪支发射子弹了，但是发射速度似乎有点太快。因此，接下来我们需要降低枪支发射子弹的速率。

减慢开火速度

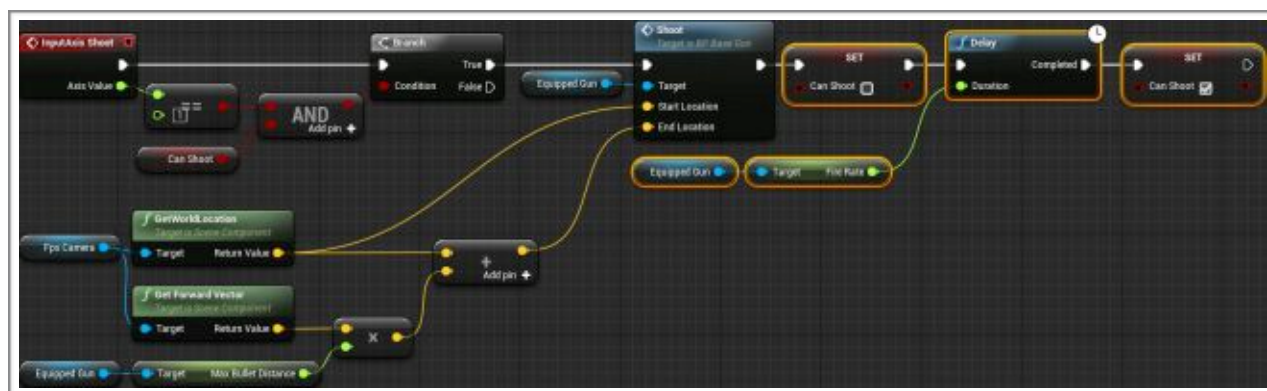
首先，我们需要需要一个变量来判断玩家是否可以射击。打开BP_Player，创建一个boolean类型的变量，并将其命名为CanShoot。将其默认值设置为true。如果CanShoot的值是true,那么玩家角色可以射击，反之则不行。

更改Branch部分的连线如下：



好了，现在玩家只有当Shoot键被按下，而且CanShoot的值为true时才能射击。

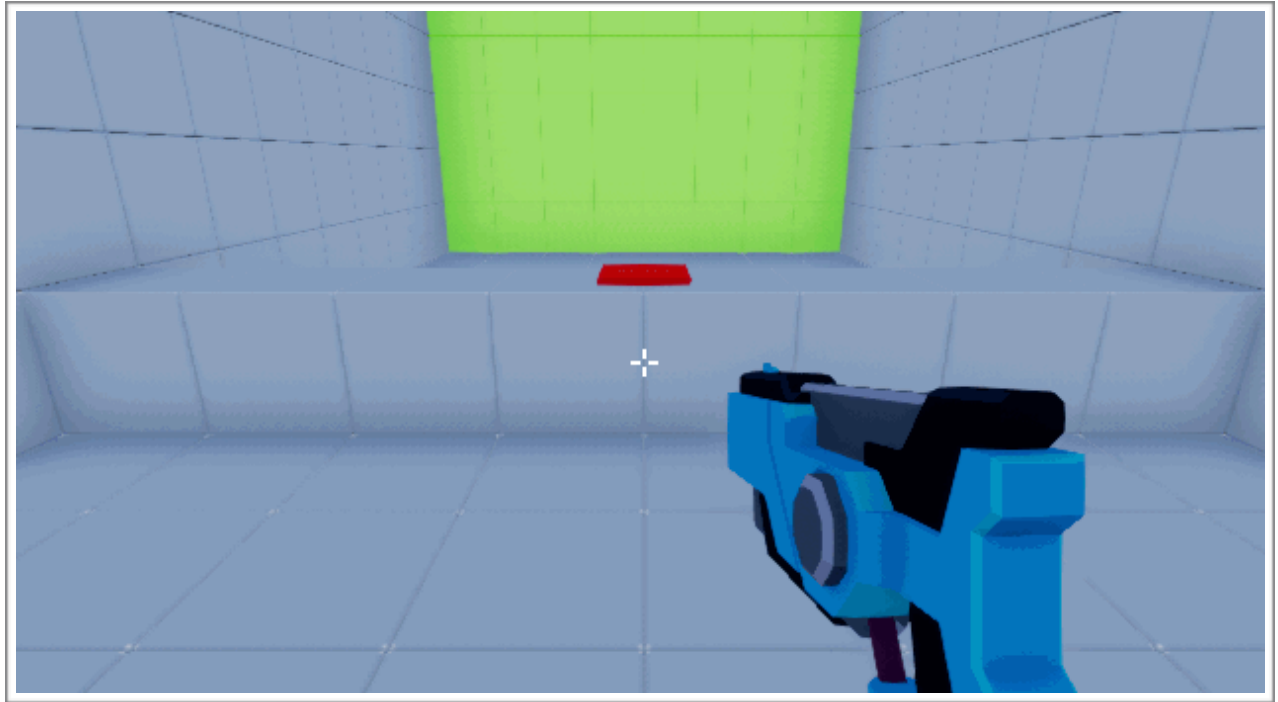
接下来按照以下方式添加高亮的节点：



简单说明一下这里的变化：

1. 玩家只有在按下鼠标左键，且CanShoot的值为true时才能射击。
2. 一旦玩家发射出一枚子弹，CanShoot将被设置为false。这样就会防止玩家再次射击。

3.在FireRate生成的等待期结束后，CanShoot将被设置回true。
点击Compile按钮，然后关闭BP_Player。点击Play按钮预览游戏效果。



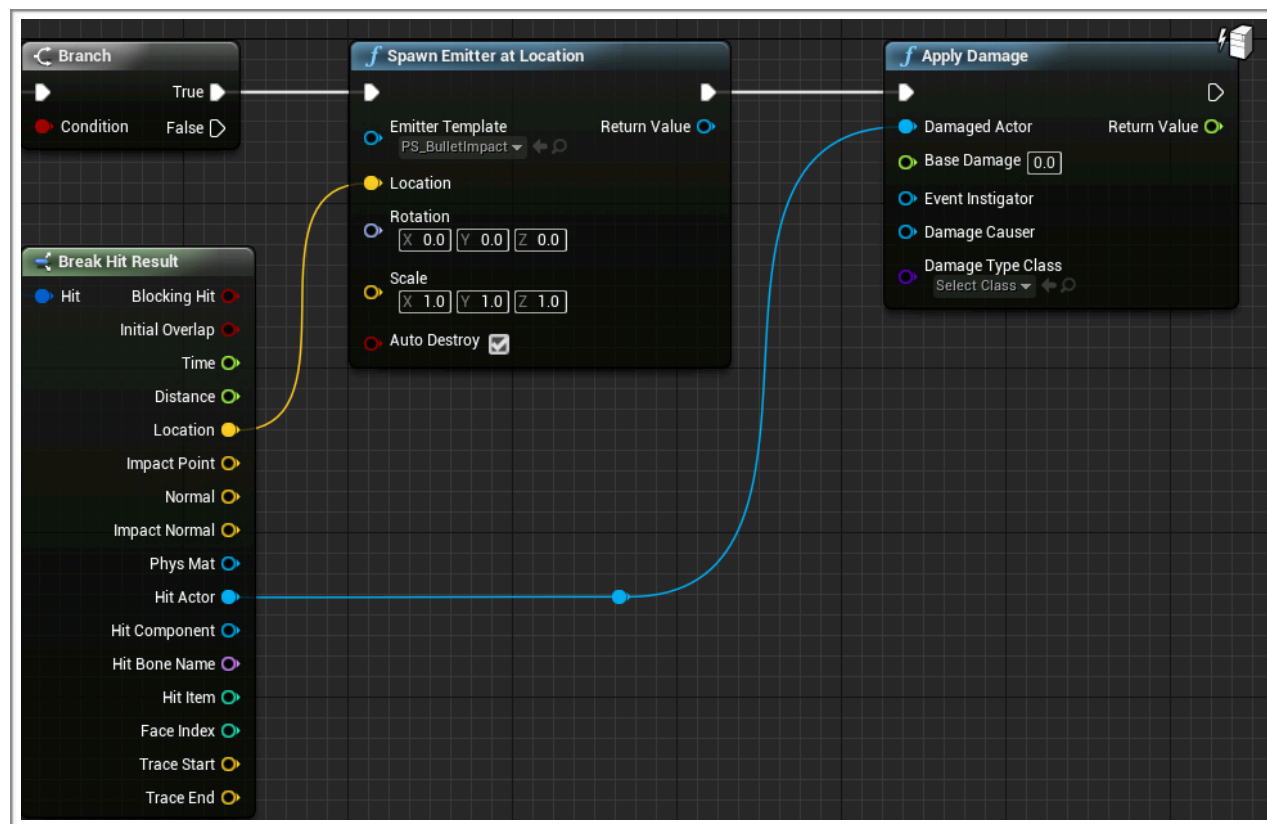
接下来我们还需要让受到攻击的目标对子弹产生反应，不然不是太无趣了吗~

在虚幻4中，每个角色都可以受到伤害，但是开发者可以决定角色如何对伤害作出响应。
例如，当受到伤害时，一个战斗中的游戏角色生命值会降低。但如果是气球，可能就直接爆了。
因此，当🍒受到伤害时，我们需要通过程序让它直接爆掉。

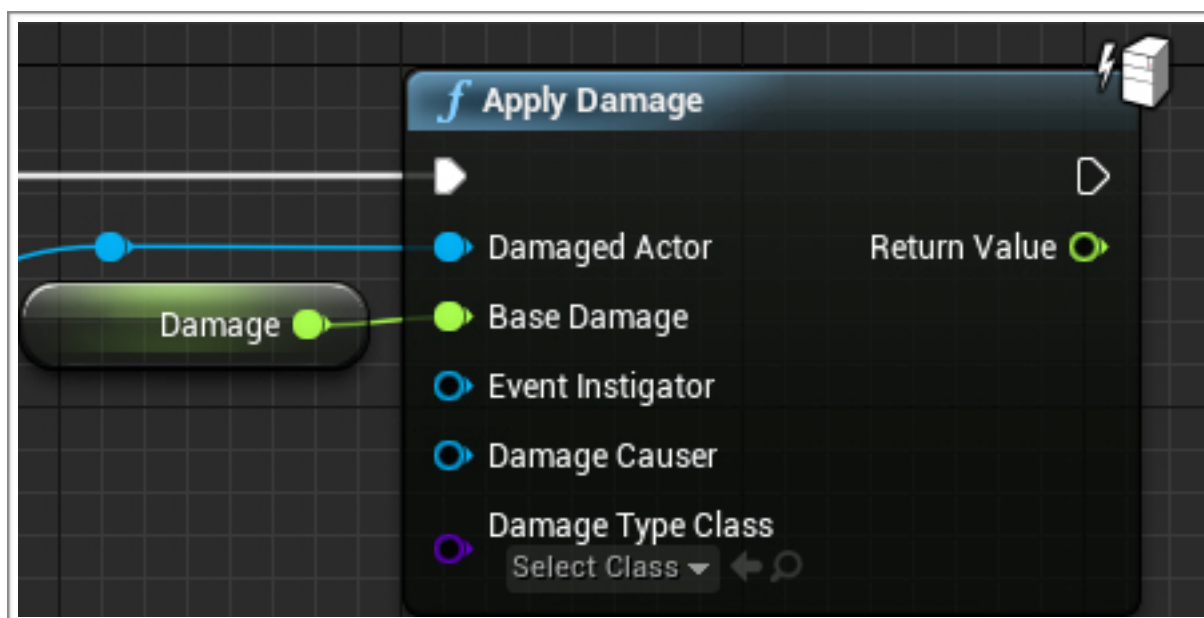
不过在我们处理角色所受到的伤害前，首先要做的就是应用伤害。打开BP_BaseGun，然后在Shoot函数的最后添加一个Apply Damage节点。



接下来，我们需要指定想要伤害的角色对象。在这里，具体来说就是射线追踪所碰到的角色。将 Damage Actor 连接到 Break Hit Result 的 Hit Actor 上。



最后，我们需要指定要应用的伤害值。获取一个到 Damage 的引用，然后将其连接到 Base Damage 上。

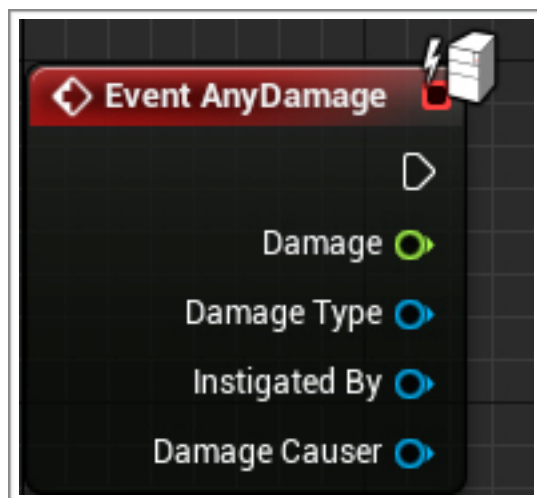


现在，当我们调用Shoot的时候，它就会对射线追踪所命中的角色造成伤害。点击Compile，然后关闭BP_BaseGun。

接下来我们需要对角色造成的伤害进行处理。

处理角色所受到的伤害

首先，我们需要处理目标对象如何受伤。打开BP_Target，然后创建一个Event AnyDamage节点。每当角色受到的伤害不是0的时候，都会执行该事件。

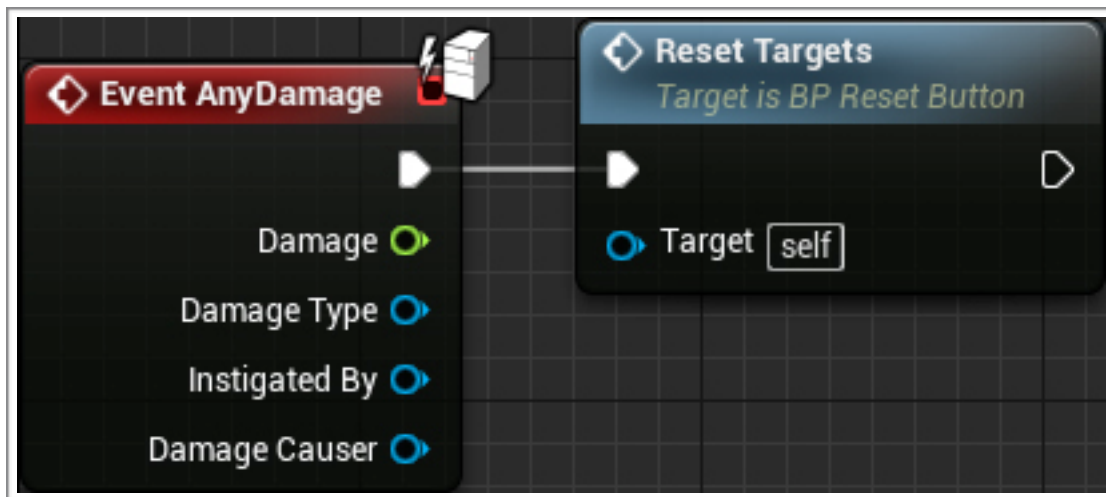


接下来调用TakeDamage函数，并连接Damage端口。这样就可以将角色的生命值从Health变量中抽取出来，并更新目标角色的颜色。



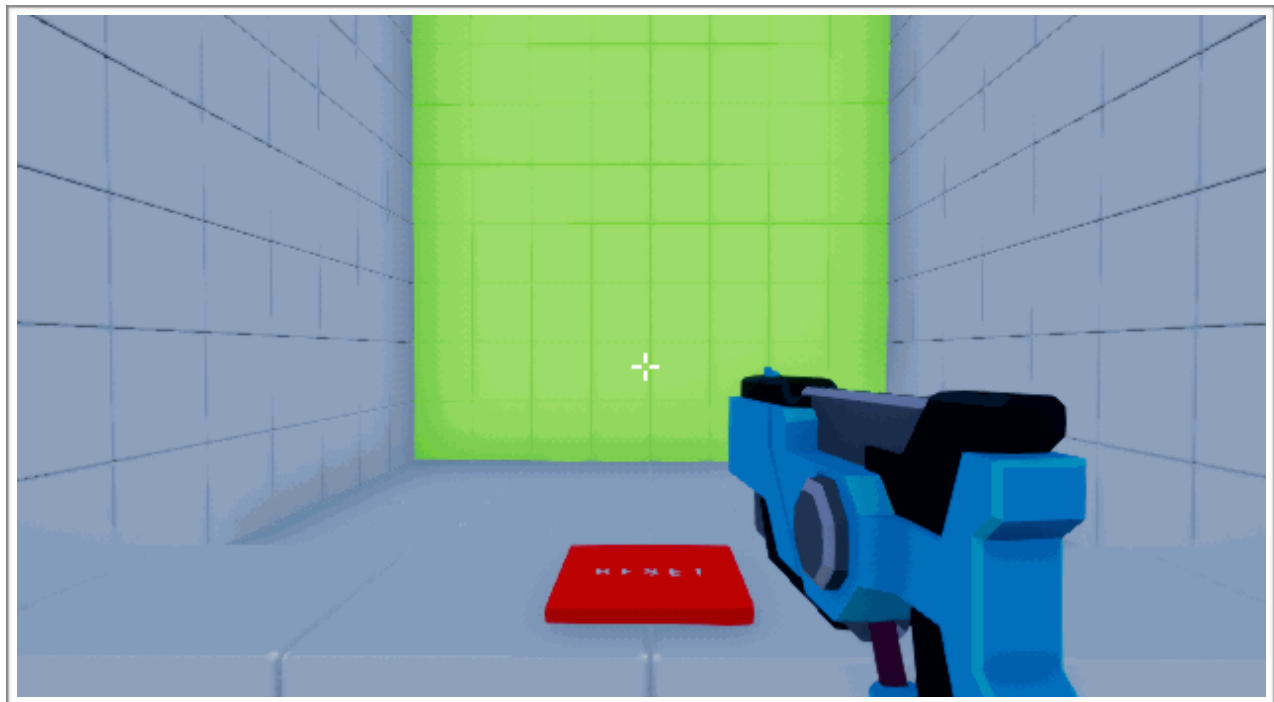
现在，当目标受到伤害的时候，生命值会降低。点击Compile按钮，然后关闭BP_Target。

接下来我们需要处理按钮如何接收伤害。打开BP_ResetButton，然后创建一个Event AnyDamage。然后调用ResetTargets函数。



这样，当按钮受到伤害的时候，就会重置所有目标。点击Compile，然后关闭BP_ResetButton。

回到主编辑器，点击Play按钮，然后开始射击目标。如果想要重置目标，只需要射击按钮即可。



好了，本系列的课程内容就到此结束了。

完整的项目请参考这里：

链接:<https://pan.baidu.com/s/1qrglUur11QaKsz4T2ACOKg> 密码:wkft

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/>