

在写大作业的报告时候忽然发现没有完成敌人的基本功能，所以给 BigEnemy 加上了一个攻击功能，这个功能是直接从 StrongEnemyBullet 那边做了修改。

Add attack mode

```
static ConstructorHelpers::FObjectFinder<USoundBase> FireAudio(TEXT("/Game/TwinStick/Audio/TwinStickFireSound = FireAudio.Object;
```

增加攻击音效

```
void ABigEnemy::Tick(float DeltaTime)
{
    Super::Tick(DeltaTime);

    if (Timer <= 0) {
        // 搜索范围内的防御塔
        for (TActorIterator<ATowerBase> It(GetWorld()); It; ++It) {
            FVector StartP = GetActorLocation() + FVector(0, 0, 130.f);
            FVector Dir = It->GetActorLocation() - StartP;
            if (Dir.Size2D() <= 200) {
                // 发射子弹
                auto Projectile = GetWorld()->SpawnActor<AStrongEnemyBullet>(StartP, Dir.GetSafeNormal())
                // 音效
                if (FireSound != nullptr) {
                    UGameplayStatics::PlaySoundAtLocation(this, FireSound, GetActorLocation());
                }
                Projectile->Init(10);
                Timer = 0.3;
                break;
            }
        }
    }
    else Timer -= DeltaTime;
}
```

增加攻击功能