**Логирование и FString**

Основной строковый тип данных – FString

Уровни логирования:

0 – Без логирования

1 – Fatal

2 – Error

3 – Warning

4 – Display

5 – Log

6 – Verbose

7 – All

UE\_LOG() не умеет работать с FString – он работает с массивом TCHAR, поэтому надо дополнительно добавлять звездочку в названии переменной.

н: UE\_LOG(LogBaseProject, Warning, TEXT("%s"), \*Stat);

Вывод поверх экрана игры:

GEngine->AddOnScreenDebugMessage(-1, 5.0f, FColor::Yellow, Stat ,true , FVector2D(1.5f,1.5f));

Перед этим надо обязательно добавить #include "Engine/Engine.h"

Перевод других типов данных в FString:

* int to FString - FString::FromInt(var);
* float to String - FString::SanitizeFloat(var);
* bool to FString - FString(var ? "true":"false");

макрос **UPROPERTY**

Спецификаторы доступа:

* EditAnywhere – переменная доступна для редактирования, как в архетипе – в классе дефолтных параметрах, так и у инстанса – объекта на сцене (вкладка Details).
* EditDefaultOnly **–** переменная доступна для редактироватия только в дефолтных настройках архетипа
* EditInstanceOnly **–** переменная доступна для редактирования только для инстанса актора - объекта на сцене
* VisibleAnywhere/DefaultOnly/InstanceOnly – переменная доступна только для просмотра

Вторым параметром служит группа объектов, которая помогает более организованно работать с параметрами каждого из инстансов (объектов).

