欢迎继续我们的学习。

我们已经可以在场景中随机生成作为障碍物的墙壁，接下来就是添加实际的碰撞机制，让玩家角色在碰到墙之后停止向前运动。

处理墙壁的碰撞机制

为了允许或禁止向前的运动，我们可以使用一个Boolean布尔类型的变量。布尔类型的变量只有两种状态：true和false，也就是“是”，或者“不是”。

打开BP\_Player蓝图，创建一个新的Boolean变量，将其命名为IsDead。

接下来，找到Event Tick节点，创建一个Branch节点。

接着获取到IsDead的引用，并将其连接到Branch节点的Condition端口。

将Event Tick节点连接到Branch节点上。随后将Branch节点的False端口连接到AddActorWorldOffset节点上。



好了，现在只要IsDead被设置为true，玩家就会停止向前运动。

接下来，当玩家碰到某个墙壁的时候，我们需要设置IsDead的布尔值。

设置IsDead变量值

点击Compile按钮，然后切换到BP\_Tunnel。在Components面板中，右键单击WallMesh，并选择Add Event\Add OnComponentHit。这样就可以把以下节点连接到Event Graph上。



当另一个Actor碰到WallMesh时，就会执行该节点。

首先，我们需要检查跟WallMesh碰撞的Actor是否是玩家角色。

从Other Actor端口拖出一条线，在空白处释放，从弹出菜单中选择Cast to BP\_Player。

接着从Cast to BP\_Player节点的As BP Player节点拖出一条线，从菜单中选择Set Is Dead节点。



在Set Is Dead节点中，将IsDead后的勾选框选中。



完成后，点击Compile按钮，然后返回主编辑器。点击工具栏上的Play按钮，然后试着跟某个墙碰撞。此时当你移向某个洞时，就不能穿过了。

好了，这部分的内容就到此结束了。

在下一部分的内容中，我们将在玩家碰到某个墙的时候显示一个重新再来的按钮~