# 外置模块

## 游戏功能

## 游戏功能拓展

依赖GameFeature（游戏功能）。

拓展游戏功能的添加形式。

提供结构体/C++类Add

## 模块化游戏框架

## 组件接收Actors

依赖GameFeature（游戏功能）、ModularGameFramework（模块化游戏框架）。

附加了向UGameFrameworkComponentManager 单例注册自身作为其他游戏功能组件Receiver的能力。

提供C++类包括ACRGameModeBase、ACRGameMode、ACRGameStateBase、ACRGameState、ACRPawn、ACRCharacter、ACRPlayerState、ACRPlayerController、ACRAIController。

## 增强输入

# 内置模块

## 游戏模式

## 游戏状态

## 角色

## 玩家

## AI

# 游戏功能模块

## 第三人称控制

依赖EnhancedInput组件。

提供C++类PawnControlsComponent，继承PawnComponent。提供了即插即用时调用输入建立、输入拆除的抽象接口的功能。

提供C++类/蓝图类ThirdPersonControlsComponent，继承PawnControlsComponent。实现了输入建立、输入拆除的接口，建立输入与行为的绑定关系。

新增输入行为跑、跳、移动（2D）、视角（2D）。

新增输入映射上下文（\*预设\* 第三人称控制）：

1. 跑、跳响应输入启动/停止。
2. 交互响应输入启动。
3. 移动响应触发，←取负值；↓取负值、映射到Y轴；↑映射到Y轴；摇杆限制径向死区[0.2,1.0]。综合输入后作Clamp到[0.3,0.5]或[0.8,1.0]。
4. 视角响应触发，鼠标Y轴取负值；摇杆限制径向死区[0.2,1.0]。

新增C++类/蓝图类ThirdPersonControlMappingComponent。提供了切换输入映射上下文的方法。

新增功能数据资产，对玩家角色附加ThirdPersonControlsComponent。新增输入操作：跑、跳、交互、移动、视角。

## 职业

依赖角色状态模块、角色装备模块。

提供C++类BaseStatusComponent。新增了血量、移动速度等角色必然具备的属性。实现了读取角色配置信息、职业配置信息，然后初始化角色状态的功能。