按T打开面板。

ImGui面板的控制代码写在ShooterCharacter类里，通过bool变量ImGuiSwitch来控制是否在Tick里绘制面板。面板直接获取ShooterCharacter的属性以及通过GetWeapon()函数来获得武器的属性。

在面板中修改属性可以反映到游戏里的角色和武器的属性，而游戏中角色和武器的属性变化也会导致面板的数据产生变化。为防止这两者相互影响，我在UpdateImGuiBoard(ShooterCharacter.cpp的第1151行)中设置了判断条件，当检测到角色开火（或者重装子弹）时，此时子弹相关数据的变动是由于游戏中的行为的原因，所以面板上的子弹相关数据随游戏中的数据更改；当没有检测到角色开火，此时子弹相关数据如果发生变动，那一定是由于开发者在面板上手动修改数据，所以游戏中的子弹相关数据随面板数据更改。

关于修改射速：修改射速需要通过TimeBetweenShots这个属性来控制，该属性越大，射速越慢。射速发生改变，枪的射击动画和枪声的播放速率也需要随之更改，这一点可以通过动画类的RateScale和音频类的SetPitchMultiplier进行基于TimeBetween大小的自适应修改。

具体方法：修改ShooterWeapon中的PlayWeaponAnimation()函数，新增一个控制动画播放速度的参数。同理修改控制播放音效的函数。