float RelativeSpeed = FMath::Clamp<float>(ChangeYaw, -1, 1);

SetRelativeRotation(FRotator(0, NewRotationYaw, 0));

8:

TSubclassOf<AProjectile> ProjectileType

UProjectileMovementComponent

ProjectileMovementComponent = CreateDefaultSubobject<UProjectileMovementComponent>(FName("ProjectileMovement"));

ProjectileMovementComponent->bAutoActivate = false;

ProjectileMovementComponent->SetVelocityInLocalSpace(FVector::ForwardVector \* Speed);

ProjectileMovementComponent->Activate();

9:

git stash 的用法 暂存 一下当前的 代码， 用于切换版本之后， 当前的工作没有提交但是又不想丢失的情况

Enums for Both C++ and BP

10:

RelativeRotation not CurrentRotation

Add physical material

11:

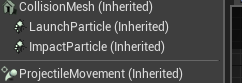
Add movement wasd

14:

一个问题， 发射的炮弹， 没有动起来，

终于知道原因了， 是由于 炮管的 collision 和 炮弹的 刚刚发射的时候， 就重叠了， 导致， 炮弹发射不出去， 将 炮弹的发射点， 远离 炮管的 collision， 就可以了

问题2：



在detail 面板中无法显示 ImpactPaticle 的信息，无法和 LaunchParticle 一样显示detail

这个问题， 没有找到答案， 按照 修改了

LaunchParticle = CreateDefaultSubobject<UParticleSystemComponent>(FName("LaunchParticle"));

LaunchParticle->AttachTo(RootComponent);

LaunchParticle->SetAutoActivate(false);

这个component 是可以正确显示的， 所以， 就以这个为基础， 修改了一下， 就可以了

15:

注意， 在CPP代码里面设置的默认值， 有可能在Bp里面并没有生效， 有可能BP 里面还是之前的默认值

16:

UGameplayStatics::ApplyRadialDamage

18:

addTimer,

Possess // 重新获得Actor 的控制权

19:

所谓 pickup 物品， 就是 一个碰撞， 在 collision event 发送的时候， 调用 tank 里面的 方法 进行操作