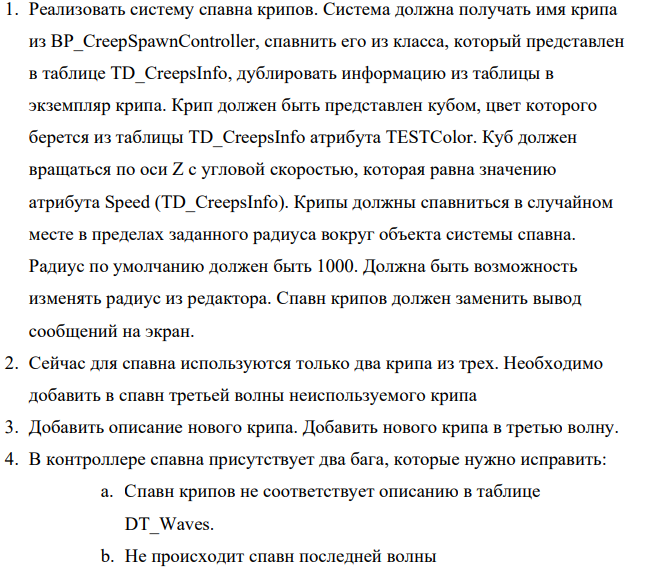
1. В четвертом пункте задания, на мой взгляд есть противоречие касаемо: «*Спавн крипов не соответствует описанию в таблице DT\_Waves*» - ведь исходя из вышеперечисленных пунктов задания:

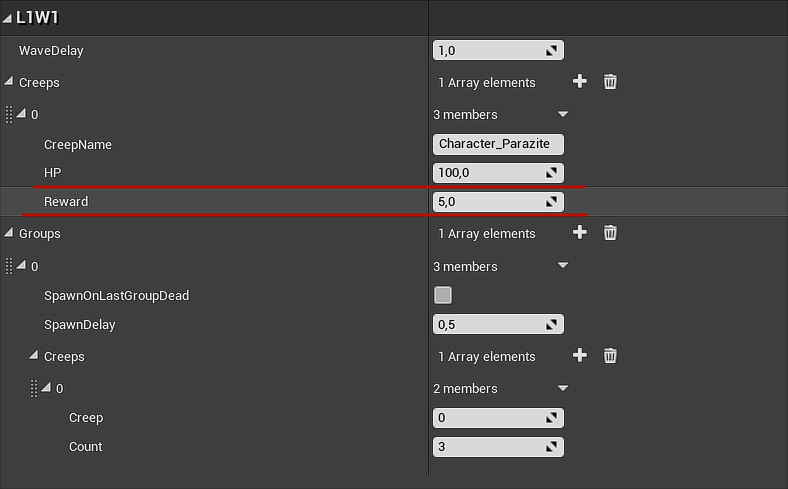


создаваемая система (далее BP\_CreepSpawner) должна принимать от BP\_CreepSpawnController только имя крипа. Информацию BP\_CreepSpawner уже вытягивает сам из таблицы TD\_CreepInfo.

У создаваемого экземпляра объекта BP\_BaseCreep для выполнения пунктов задания необходимо создать поля:

* Скорость поворота по оси Z;
* Цвета объекта.

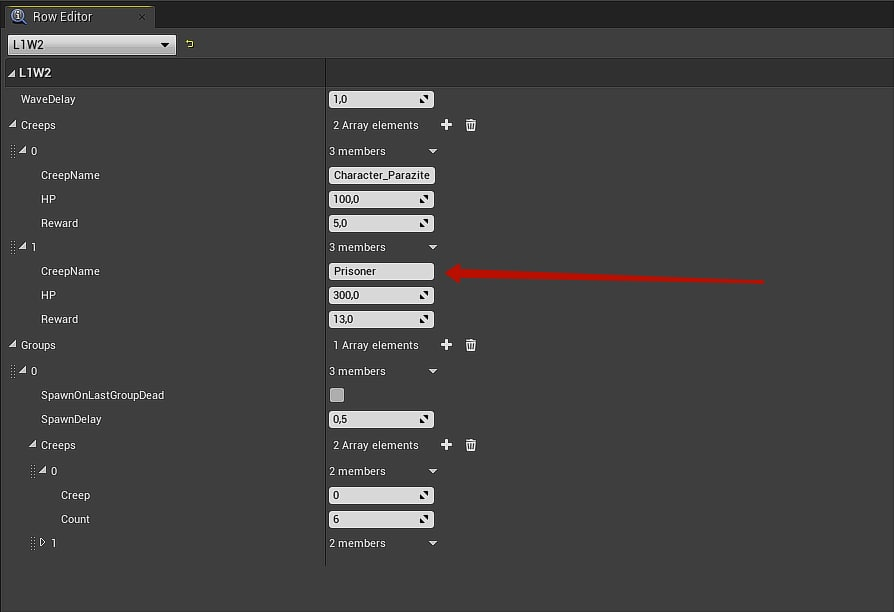
А информацию, которую мы можем взять из таблицы DT\_Waves касаемо крипа (кроме названия крипа) это:



* Количество здоровья Крипа;
* Вознаграждение за Крипа.

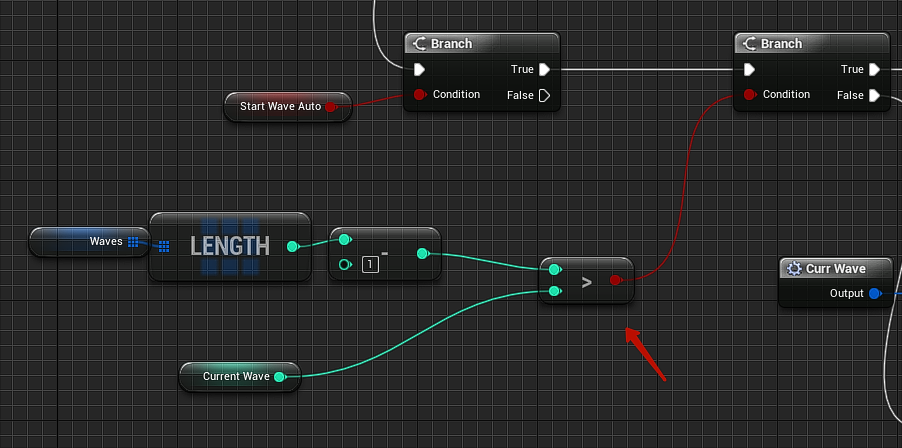
Соответственно ни к чему передавать информацию из таблицы DT\_Waves (кроме названия крипа) в экземпляр крипа для выполнения задания.

1. В изначальном в проекте, в таблице DT\_Waves, во второй и третьей волне есть несуществующий крип – «Prisoner»;

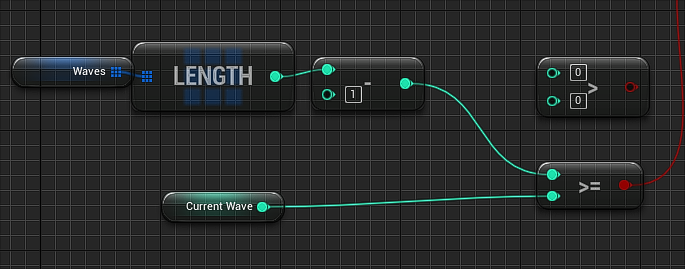


Заменен на существующий «Character\_Crazy».

1. При окончании подгруппы, переменная Current Creep не сбрасывалась в 0.
2. Третья (последняя) волна не появлялась из-за неправильной проверки



Исправил на:



1. Не до конца было понятно, за какое количество времени совершается поворот крипа. Было решено сделать параметр у BP\_CreepSpawner «TimeToMakeRotateInSec», который определяет за какое время совершается поворот по значению Speed из таблицы DT\_CreepsInfo.