枪神的特点是：

普通攻击是按照30发子弹速射，射完换弹匣

技能

Skill0：按照Trigger，持续发射子弹进行攻击

Skill2：换弹匣

Skill3：向移动方向冲刺

骨骼网格体

按理说，角色应该是一个人物的骨骼网格体，一个枪械的骨骼网格体。但是游戏前期设计的时候没有这么多精力，所以使用的LOL中女警的骨骼网格体。他直接就把枪支作为角色骨骼网格体的一部分了，所以并不需要FPS设计。在后期我们还是需要重新设计实现这一套骨骼网格体。

技能设计：

该角色的Skill0和Skill2，是一种没有冷却时间的技能。

Skill2为换弹匣，换弹匣期间不能使用Skill0和Skill2，弹匣换完就换完了没有CD。这类技能是调用BaseCharacter的Skillning变量进行判断

但是在UI中，Skill2还是需要有CD逻辑设计的。

在Skill3中，Skill3是一个比较标准的，技能直接释放，释放完进入CD的一个技能。所以它的实现逻辑是：在使用技能时将Skill3CDing设置为真，使用技能时判断是不是在CD，不在的话才能使用技能。在使用技能后SetTimer或者Delay给一个定时，在达到CD后将技能的Skill3CDing设置为false，来确保可以使用技能。

这一套逻辑可以在C++中实现，但是：

技能逻辑有很多种，比如凯特琳的W这种多层充能，或者其他单层充能、瑞文这种多段技能的，技能类型有很多种。如果我们想在C++里直接将每种类型的技能都写好然后再在蓝图里选择技能的实际类型，这个时候为了更好的编程范式是创建一个GA，这就成了GAS了，就复杂化了。