# GameCharacter初始化：

1、组件的创建（分为两类：静态的组件和动态组件）

1）：静态的组件：在构造函数中生成的组件，可以在蓝图中显示和修改数据的实例对象，是一个子对象：

有两种方法：

第一种：采用CreateDefaultSubobject（）方法生成的组件（C++创建的ActorComponent变成可编辑器可直接添加的组件得在 UCLASS 宏设置"UCLASS(meta=(BlueprintSpawnableComponent) )"）。如胶囊体、Mesh组件、移动组件、头顶UI。组件之间的创建优先级根据组件之间的生成是否有依赖关系，如头顶UI组件绑定到Mesh的插槽上，所以创建Mesh再创建头顶UI。

第二种：在蓝图中直接添加组件。

2）：动态生成组件：不会再蓝图中显示，游戏中生成。采用NewObject（）方法创建组件。

2、由于某些组件需要暴露给蓝图，所以这些组件的创建在构造函数中处理。

在PostActorCreated()方法是创建后即被生成的 Actor 调用，构建函数类行为在此发生。在此方法中初始化动态组件。

组件初始化流程如图：

