ChapterOne

Alt+G 跳转

Alt+O 跳转头文件

Destroy 毁坏

.h

class UparticleSystem; //向前声明

UPROPERTY(EditDefaultsOnly, Category = "FX")

（公开） （仅编辑默认） （类目）

UParticleSystem\* ExplosionEffect;

（粒子系统）

.cpp

//生成粒子系统

UGameplayStatics::SpawnEmitterAtLocation(GetWorld(),ExplosionEffect,GetActorLocation());

（在原处生成发射器） （爆炸效应）

ChapterTwo

Shift+Alt+O查找

QueryOnly 只发出询问

BlueprintReadOnly 仅阅读蓝图

EditAnyWhere: 此成员变量在蓝图编辑器中和关卡细节面板中都会被暴露出来

EditDefaultsOnly: 此成员变量只会在蓝图编辑器中被暴露出来

EditInstanceOnly: 此成员变量只会在关卡细节面板中被暴露出来

Virtual: 在某基类中声明为 virtual 并在一个或多个派生类中被重新定义的成员函数，用法格式为：virtual 函数返回类型 函数名（参数表） {函数体}；实现多态性，通过指向派生类的基类指针或引用，访问派生类中同名覆盖成员函数。

.h

公开碰撞组建在蓝图中显示,定义网格体

eg:

UPROPERTY(VisibleAnywhere, Category = "Components")

（随处可见）

UStaticMeshComponent\* MeshComp;

UPROPERTY(VisibleAnywhere, Category = "Components")

USphereComponent\* SphereComp;

UPROPERTY(EditDefaultsOnly,Category="Effects")

（仅在蓝图编辑器中显示） （特效）

UParticleSystem\* PickupFX;

函数重载重写

eg:

virtual void NotifyActorBeginOverlap(AActor\* OtherActor) override;

（虚函数）重写 （在发生重叠时通知Actor） （覆盖）

.cpp

MeshComp = CreateDefaultSubobject<UStaticMeshComponent>(TEXT("MeshComp"));

(创建默认子对象) （实例化类型） （名称）

MeshComp->SetCollisionEnabled(ECollisionEnabled::NoCollision);

（设置碰撞启用）

RootComponent = MeshComp;

（设置根组件）

SphereComp->SetCollisionResponseToAllChannels(ECR\_Ignore);

（设置碰撞为响应所有通道） (忽略)

SphereComp->SetCollisionResponseToChannel(ECC\_Pawn, ECR\_Overlap);

(设置碰撞为响应指定通道) (人形体) (忽略)

SphereComp->SetupAttachment(MeshComp);

（设置附加）

Void （文件名）::自定义事件名（）

{

功能

}

eg：

void AFBSObjectiveActor::PlayEffects()

{

UGameplayStatics::SpawnEmitterAtLocation(this, PickupFX, GetActorLocation());

创建插槽(名字)

}

void AFBSObjectiveActor::NotifyActorBeginOverlap(AActor\* OtherActor)

{

Super::NotifyActorBeginOverlap(OtherActor);

(特级的)

PlayEffects();

类型转换

AFPSCharacter\* MyCharacter = Cast<AFPSCharacter>(OtherActor);

if (MyCharacter)

{

MyCharacter->bIsCarryingObjective = true;

Destroy();

}

}

BlackHole

AddDynamic 添加动态

Generate Overlap(生成重叠事件)

//称每一帧

void AFPSBlackHold::Tick(float DeltaTime)

{

Super::Tick(DeltaTime);

//找到所有可能发生碰撞的重叠组件，并可能进行物理模拟

TArray<UPrimitiveComponent\*>OverlappingComps;//ZXprimitive元组件

//物理作用力的对象

OuterSphereComponent->GetOverlappingComponents(OverlappingComps);

//循环

for (int32 i = 0; i < OverlappingComps.Num(); i++)

{

UPrimitiveComponent\* PrimComp = OverlappingComps[i];

if (PrimComp && PrimComp->IsSimulatingPhysics())

{

//我们正在寻找的组件！它需要模拟才能施加外力。

const float SphereRadius = OuterSphereComponent->GetScaledSphereRadius();

//球体半径

const float ForceStrength = -2000;//负的价值使它向原点而不是推开

//作用力强度

PrimComp->AddRadialForce(GetActorLocation(), SphereRadius, ForceStrength, ERadialImpulseFalloff::RIF\_Constant, true);

//施加作用力（径向力），返回元组件

}

}

}

ChapterThree