碰撞的绑定方法

1. .h文件

UFUNCTION()

Void HandleOverlap(具体参数);

.cpp文件

OverlapComp->OnComponentBeginOverlap.AddDynamic(this, &AFPSExtractionZone::HandleOverlap);

void AFPSExtractionZone::HandleOverlap（具体参数）

1. .h文件

Virtual void NotifyActorBeginOverlap(AActor\* OtherActor) override;

.cpp文件

Void AFPSObjectiveActor::NotifyActorBeginOverlap(AActor\* OtherActor)

{

Super::NotifyActorBeginOverlap(OtherActor);

}

UPROPERTY属性修饰符

基本功能：定义能够被UE垃圾回收机制自动回收的属性变量

1. UPROPERTY(EditAnywhere)：用此修饰想要暴露在编辑器以便随时编辑的变量（显示在面板上）

2. UPROPERTY(EditAnywhere,Category="Damage")：把被修饰的属性分类到信息面板中Damage那一栏（面板上显示名称为Damage）

3. UPROPERTY(EditAnywhere,BlueprintReadWrite,Category=“Damage”)：支持蓝图对该变量的读写操作（蓝图中也显示）

4. UPROPERTY(BlueprintReadOnly,VisibleAnywhere,Transient,Category="Damage")：支持蓝图读操作，并在编辑器面板中可见，Transient表明不会被保存到硬盘或从硬盘加载

UE4中的命名规则

1. 派生自**Actor**的类前缀为**A**，比如AController。
2. 派生自**Object**的类前缀为**U**，比如UComponent。
3. 派生自**SWidget**（SlateUI）的类前缀为**S**，比如SButton
4. 枚举类**Enums**的前缀为**E**，比如EFortificationType。
5. 接口类**Interface**的前缀通常为**I**，比如IAbilitySystemInterface。
6. 模板类**Template**的前缀为**T**，比如TArray。
7. Bool的前缀为b，如bPendingDestruction
8. 多数数据类型以F为前缀，如FRotator、FVector、FString、FTex、TCHAR

绑定按键

void ASCharacter::SetupPlayerInputComponent(UInputComponent\* PlayerInputComponent)

{

Super::SetupPlayerInputComponent(PlayerInputComponent);

PlayerInputComponent->BindAxis("MoveForward", this, &ASCharacter::MoveForward);

}

void ASCharacter::MoveForward(float Value)

{

AddMovementInput(GetActorForwardVector() \* Value, 1.0f, false);

}

还需要在UE4中设置输入，进行绑定

注：键盘输入函数需要自己手动声明定义，鼠标旋转函数在引擎中已经包含，无需手动声明定义，只需绑定即可，如AddControllerPitchInput

AI

1. 由于AI代码在另外的模块，不在Engine和Core中，需要在FPSGame.Build.cs中添加AIModule

PublicDependencyModuleNames.AddRange(new string[] { "AIModule" });

1. 人体感应组件PawnSensingComponent