**12. TURN PAWNS OFF. DISABLE INPUT**

Вводим функцию в гейм мод, что в ней делаем (+ новый способ перебора всех акторов определенного типа и ЗФ)? Как работают вызываемые функции?

Полностью остановим всех персонажей по окончанию всех раундов и выключим пользовательскую input-систему. Добавим private-функцию нашему гейм моду:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Подключили ЗФ EngineUtils.h для еще одного способа получения всех акторов определенного типа. TActorRange – это шаблон, используемый для удобства в range-based циклах – является оберткой над актор-итератором.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Внутри функции TurnOff вначале код, относящийся к сетевому программированию, затем отключение коллизии, потом отключение движения и остановка физики.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, экран

Автоматически созданное описание

Внутри функции DisableInput, если переданный контроллер – текущий контроллер пауна или nullptr, выключаем InputComponent.