14. REFACTORING ASTUBaseCharacter

В нашем базовом классе есть много кода, который не нужен нашему AI-персонажу. Поэтому создадим класс STUPlayerCharacter, унаследовавшись от STUBaseCharacter. Что делаем.

* компоненты камеры и SpringArm не нужны AI персонажу. Переносим все, что связано с ними в PlayerCharacter.
* полностью избавились от HealthTextComponent, здоровье сделаем по-другому.
* функцию OnDeath переопределим в PlayerCharacter.
* SetupPlayerInputComponent переносим;
* функцию IsRunning сделаем виртуальной, в базовом классе она будет возвращать false;
* все переменные и функции, которые относятся к движению, так же перенесли в наш класс;

Создадим блюпринт нашего PlayerCharacter и переносем туда всю информацию и указываем его в DefaultPawnClass в GameMode, а блюпринт BaseCharacter можно удалить.