**2. AI Move To. NavMesh Volume.**

1. Создадим классы для персонажа и контроллера ботов – как, от кого наследуемся? Как перенесли данные из BP-класса обычного персонажа в бота? Какое проперти надо проверить у бота и настроить?

2. Оживим нашего бота и заставим двигаться в конкретную точку – как? Почему в первый раз не сработало, что исправили? Как вкл./выкл. зеленую подсветку?

3. Добавляем специальный конструктор боту – почему?

1. Создадим классы для персонажа и контроллера ботов – класс для персонажа-бота будет наследоваться от STUBaseCharacter и называться STUAICharacter, а класс контроллера будет наследоваться от специального класса AIController, назовем STUAIController.

В эдиторе так же создадим BP-классы для наших новых классов. Далее нужно перенести все настройки из STUBaseCharacter в STUAICharacter (для этого в панели Details есть глазик, который позволяет видеть только измененные параметры).

Заменим на сцене нашего обычного персонажа на AI-персонажа. Чтобы правильно заспавнился AI-контроллер нам нужно проверить настройку персонажа Auto Possess AI на значение Placed in World либо Placed in World or Spawned. А в проперти AI Controller Class указываем созданный нами контроллер.

2. Оживим нашего бота и заставим двигаться в конкретную точку. Добавили Empty actor’а. В блюпринт-классе AIController на ивент графе на BeginPlay воспользуемся функцией AIMoveTo. Эта функция перемещает пауна, которым владеет данный контроллер, в точку Destination, либо к другому актору в Pin Target Actor. Скопируем трансформацию Empty Actor в нашу функцию AIMoveTo.

Однако при запуске ничего не происходит. Чтобы заставить бота двигаться, необходимо добавить на сцену дополнительную сущность из Volumes под названием Nav Mesh Bounds Volume. Данный объем определяет пространство, в котором NPC будет перемещаться.

Зеленая подсветка включается/выключается на клавишу P.

3. Создадим конструктор в AI-персонаже от FObjectInitializer и в данном конструкторе установили определенные ранее настройки из блюпринта:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Конструктор для AICharacter необходимо использовать с параметром, так как мы наследуемся от BaseCharacter и там определен именно такой конструктор (для того чтобы мы могли определить CharacterMovementComponent).