**4. ROUND TIME / ROUNDS NUM**

1. Поработаем над логикой переключения раундов. Создадим два дополнительных проперти в структуре FGameData – какие? В ЗФ режима игры создаем три проперти и две функции – какие? Где вызываем и как определяем функции?

2. Какое мы используем предположение по поводу таймера? Как от него избавиться? Но какая у нас возникает проблема?

1. Поработаем над логикой переключения раундов. Создадим два дополнительных проперти в структуре FGameData – количество раундов и время одного раунда:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В ЗФ режима игры так же создадим проперти для номера текущего раунда, количества времени, которое осталось для текущего раунда, дескриптор таймера и две функции: одна отвечает за старт раунда, вторая – за обновление таймера:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Создали категорию логирования и пока все будем выводить в консоль. Когда игра начинается, вызывается функция StartPlay, в ней мы присвоим CurrenRound = 1 и вызвать функцию StartRound.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

На старте раунда устанавливаем его время и включаем таймер, который будет срабатывать каждую секунду и вызывать нашу функцию GameTimerUpdate.

2. Мы используем предположение, что таймер срабатывает 1 раз в секунду. Можно избавиться от этого предположения, TimerManager имеет функцию GetTimerRate – она возвращает частоту срабатывания таймера. То есть мы можем создать переменную TimerRate и изменять переменную RoundCountDown на данную величину.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Таким образом, нашей функции не обязательно знать, что таймер срабатывает каждую секунду. Однако у данной реализации есть проблема, так как RoundCountDown типа int32, а GetTimerRate возвращает float – возможны ошибки округления и накопление погрешности. Но знать о такой реализации надо.