**7. ARE ENEMIES?**

1. Все персонажи распределены по командам – что теперь будем делать (определять)? Добавляем функцию – куда?

2. Как используем ее в нашей функции определения врага?

1. Все персонажи теперь распределены по командам и в PerceptionComponent мы сможем определить, является ли наблюдаемый актор врагом или нет.

Для этой цели в STUUtils введем дополнительную функцию, не забыв подключит ЗФ:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

2. В PerceptionComponent воспользуемся нашей функцией. Указатель на один контроллер уже есть – это контроллер владельца компонента, второй указатель на контроллер – это контроллер PerceiveActor:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание