**8. KILLS AND DEATHS**

1. Добавим статистику убийств и смертей персонажа. Для этого добавим две переменные и четыре функции + еще одну для логирования – какие?

2. Где будем подсчитывать статистику убийств? Для этого создадим две функции (одна для логирования) – какие и когда будем вызывать одну из них? Как определяем их поведение?

3. Где и когда нам надо вызвать нашу функцию убийства – что для этого создаем за вспомогательную функцию и ее поведение?

4. Однако, если мы сейчас запустим нашу игру, у нас что-то не сойдется – что и почему? Как исправили это?

1. Добавим статистику убийств и смертей персонажа. Для этого добавим две переменные и четыре функции для работы с ними в PlayerState, а так же функцию для логирования:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

2. Подсчитывать статистику убийств будем в гейм моде, для этого создадим public-функцию Killed, а так же private-функцию для логирования:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Вызывать лог будем при окончании игры:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

3. Нам надо вызвать нашу функцию Killed в HealthComponent, когда происходит смерть персонажа. Создадим для этого вспомогательную функцию (и не забудем подключить ЗФ STUGameModeBase.h):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, экран, серебряный

Автоматически созданное описание

4. Однако, если мы сейчас запустим нашу игру, у нас не сойдется информация по количеству смертей и количеству убийц. Проблема заключается в том, что когда мы разрабатывали винтовку, то в функцию TakeDamage мы передавали контроллер, который возвращает функция GetPlayerController. Про AIController мы тогда не знали и никак контроллер убийцы не использовали. В случае с NPC шаблонная функция GetController возвращает нам nullptr, потому что NPC имеет контроллер другого типа.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В случае с Projectile все работает, потому что там мы передаем указатель на базовый класс AController:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Перенесем данную функцию в RiffleWeapon и передадим в функцию TakeDamage указатель на базовый класс контроллера:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В целом из BaseWeapon можно удалить функцию GetPlayerController, а в том месте, где она вызывалась, явно указатель PlayerController:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание