**2. MATCH STATE**

1. Что мы создадим для гейм мода, чтобы отслеживать текущее состояние игры (две вещи)? Где их определили?

2. Создаем два проперти и функцию у гейм мода – какие? Когда вызываем функцию и что в ней делаем?

3. Для чего мы будем использовать данный стейт? Где подписываемся на делегат гейм мода – добавляем для этого функцию, как она работает? Где подписываемся на делегат? Что делаем макрос UENUM с enum class и с помощью какой функции мы вывели в лог наш enum?

1. Создадим для гейм мода свой собственный внутренний стейт, в котором будет храниться текущее состояние игры. Создадим делегат, который будет оповещать всех подписавшихся клиентов, что данное состояние изменилось. Создаем в STUCoreTypes.h enum, который будет описывать все состояния игры:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

2. Создаем делегат в гейм моде, а так же проперти для стейта и вспомогательную функцию:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Вызываем на StartPlay и GameOver:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

3. Данный стейт мы будем использовать для смены интерфейсов. Переходим в класс GameHUD и на BeginPlay подпишемся на изменение стейта в гейм моде. Для этого добавим функцию колбек:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Анриаловский макрос UENUM добавляет различную метаинформацию в enum class, благодаря этому с помощью специальной функции мы сможем преобразовать значение enum’а в строковый литерал.