**5. FINAL BOSS**

1. Перед сборкой проекта сделаем остановку стрельбы пауна во всех доступных игровых ситуациях. Первое – окончание игры, мы вызываем функцию TurnOff.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Второе – когда мы рестартим пауна через Reset.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Третье – когда ставим паузу в SetPause:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Функции пауна TurnOff и Reset виртуальные, поэтому переопределим их поведение в классе BaseCharacter:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Для остановки стрельбы при паузе создадим в GameModeBase новую private-функцию StopAllFire:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Еще один лайфхак – создание локальной переменной для if можно убрать под if – такая конструкция допускается в C++ и область видимости переменной ограничивается блоком if:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание