**8. Homework: Auto Heal**

1. Какой надо реализовать функционал?

2. Вводим 4 переменных

3. Далее определяем определенный компонент и функцию для него

4. В cpp-файле надо подключить два ЗФ

5. В функции получения урона надо сделать проверки и установить наш компонент, что принимает функция установки компонента?

6. Определяем код функции для компонента:

7. Когда останавливать компонент?

8. Немного рефакторинга, связанного с одинаковыми вызовами двух команд, при этом заменяем разные функции на одну

Немного рефакторинга – у нас в трех местах идет установка

9. Сравниваем float числа друг с другом через == - это не дело, как исправили (в двух местах)?

10. Последнее – запрещаем другим параметрам меняться при установке флага лечения в false

1. Необходимо реализовать следующий функционал: после получения урона проходит определенный промежуток времени, после чего мы начинаем с определенным интервалом восстанавливать определенное количество здоровья. Делать это надо только в случае, если установлен соответствующий флаг.

2. Вводим 4 переменных:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

3. Далее определяем дескриптор таймера и функцию, которая будет вызываться каждый раз, когда срабатывает наш таймер:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

4. В cpp-файле надо подключить два ЗФ:



5. Далее в функции OnTakeAnyDamage будем проверять наш флаг, указатель на объект мира и устанавливать наш таймер:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

6. Функция лечения (не забываем оповещать делегата и правильно инкрементируем здоровье):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

7. Остановить таймер нам нужно тогда, когда оно достигло максимального в функции HealUpdate, а так же в самом начале функции OnTakeAnyDamage (а также перенесем проверку валидности указателя на мир повыше):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

8. Немного рефакторинга – у нас в трех местах идет установка значения нашего здоровья – напрашивается функция (делаем ее private, чтобы только HealthComponent мог устанавливать значение):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

При этом во всех трех случаях нам на самом деле подходит функция Clamp:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

А теперь везде заменяем две инструкции на вызов функции:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

9. В функции HealUpdate мы сравниваем два float числа через оператор == - это неправильно, воспользуемся функцией:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

И внесем такое же изменение, только немного с другой функцией, в функцию IsDead:



10. Последнее улучшение – сделаем так, чтобы при установке флага AutoHeal в false не были доступны другие параметры для модификации. Делается это так:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание