**18. Ammo data (arsenal, ammo, ammo magazines)**

1. Создаем структуру для нашего арсенала (3 поля), а так же два ее инстанса – каких? Где инициализируем одно поле, а где второе?

2. Объявляем функции (5) для нашего арсенала – какие и какой функционал?

3. Как изменяем функции MakeShot у обоих оружий?

4. Какой у нас есть баг сейчас? Как пофиксили?

1. Создадим структуру, отвечающую за наш арсенал в ЗФ BaseWeapon.

Изображение выглядит как текст, монитор, телевидение, экран

Автоматически созданное описание

И создаем у самого класса поле с дефолтными значениями данной структуры, а также еще одно проперти данного типа будет отвечать за текущий арсенал оружия (в секции private, чисто для внутреннего использования):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание



И проинициализируем данное поле дефолтным полем в BeginPlay:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

2. Объявим еще несколько функций, которые понадобятся нам для реализации логики нашего арсенала:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

И определим их поведение:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

3. В классе винтовки добавляем в начале функции MakeShot проверку на пустой арсенал и уменьшение количества патронов после выстрела:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В классе лаунчера добавляем такую же логику (скрин не буду приводить).

Теперь нужно настроить BP наших оружий и все заработает.

4. У нас есть баг, связанный с тем, что если мы зажмем у нашей винтовки кнопку стрельбы и у нас кончится весь арсенал, то у нас продолжится вызываться функция MakeShot (при зажатой кнопке). Чтобы это исправить, будем не просто выходить из функции при пустом арсенале, но и останавливать таймер:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание