**8. Homework, deal damage to actor from weapon**

1. Что необходимо реализовать?

2. В чем основная суть (и в моей реализации, и в преподавателя)?

3. Как это реализовал я?

4. Как сделал преподаватель? Разница между прямым обращением к полю Actor и функцией GetActor()?

5. В игре наблюдается баг с коллизией – как мы его пофиксили? Какую функцию используем и что она принимает за параметр (про его тип вопрос)?

1. Необходимо сделать так, чтобы при стрельбе по персонажу мы наносили ему урон.

2. Смысл в чем – мы можем при успешном трейсе достать из структуры HitResult актора и нанести ему урон с помощью функции TakeDamage.

3. Вот как это реализовал я (максимально просто):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

4. А вот как сделал преподаватель:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

При вызове функции GetActor() мы получаем указатель на AActor, а если делать как я (просто обращаться к полю), мы получим объект типа TWeakObjectPtr<AActor>.

5. Однако вы игре сейчас наблюдается один баг – когда мы убиваем персонажа, его CapsuleComponent остается в мире у нас возникает невидимая стена. Чтобы это пофиксить, подключаем ЗФ Components/CapsuleComponent.h и вызываем:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Данная функция устанавливает реакцию коллизии единообразной для всех каналов. У нее один аргумент типа ECollisionResponse:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Мы устанавливаем его в Ignore, соответственно.