**7. UMG REFACTORING**

1. Переписали получение типов компонентов через одну шаблонную функцию в , только теперь передаем туда указатель на APawn, чтобы обеспечить независимость от способа получения этого самого компонента (GetOwner, GetOwningPlayerPawn и т.д.):

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание