**3. Pickup respawn**

1. Создаем проперти для времени и две функции – какие? Что теперь делаем с пиками при их поднятии? Какую логику описали в функциях?

2. Определяем виртуальную функцию в базовом классе – какую? Какой **пока что** функционал имеет – главное, зачем она нужна будет в будущем? Как меняем функцию уведомления о перекрытии объектов? Описываем поведение в дочерних классах.

1. Создаем проперти для времени респауна, а так же две функции:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Первая будет вызываться, когда мы взяли пикап, а вторая будет вызываться по срабатыванию таймера.

Вместо функции Destroy() теперь будем вызывать функцию PickupWasTaken – мы не будем удалять пикап со сцены, а будем делать его невидимым.

Сперва мы отключаем все коллизии. Затем делаем его невидимым с помощью SetVisibility – первый параметр отвечает за то, будет ли рендериться текущий компонент, второй – будет ли новое значение Visibility применено ко всем дочерним компонентам.

Далее запускаем таймер. Делаем его локальным, потому что он будет срабатывать всего один раз, отключать мы его не будем – отсюда нет необходимости создавать таймер как член класса.

В функции Respawn нужно вернуть параметры обратно.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

2. Осталось последнее перед началом разработки конкретных пикапов – определить виртуальную функцию, которая будет возвращать true, если нам удалось взять пикап, и false в противном случае.

У функции будет один параметр – указатель на Pawn, через него мы будем получать доступ к компонентам здоровья и оружия, через которые мы будем изменять данные персонажа в зависимости от пикапа.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

В базовом классе она возвращает false – пикапы базового класса взять невозможно.

В NotifyActorBeginOverlap создаем локальную переменную указатель на Pawn, в которую положим указатель на актора, который приходит к нам. А затем через проверку, если удалось подобрать пикап, вызываем функцию PickupWasTaken:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Добавляем данную функцию нашим дочерним пикапам. Пока функционал будет простой:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание