**6. Pickup Rotation**

1. Сделаем так, чтобы наш пикап вращался вокруг оси Z. Добавляем переменную и функцию – для чего? Какая логика в функции?

2. Где будем вызывать данную функцию? Как будем изменять положение пикапов и в какой функции?

1. Сделаем так, чтобы наш пикап вращался вокруг оси Z. Угол вращения будет высчитываться рандомно. Это будет происходить при старте игры и каждый раз, когда мы забираем пикап.

Для этого создаем переменную, которая будет хранить угол, на который мы хотим вращать наш пикап.

А так же функцию, которая будет вычислять необходимый нам угол.

Изображение выглядит как текст, оранжевый, темный, закрыть

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Функция RandRange вычисляет рандомное число из отрезка. А так же добавили переменную Direction, которая будет отвечать за направление вращения. Мы это сделали для того, чтобы не генерировать вращение из отрезка -2/2, иначе мог бы получиться 0.

2. Угол вращения будет добавляться каждый фрейм – поэтому в функции Tick будет вызывать функцию актора, которая умеет изменять вращение, называется AddActorLocalRotation (либо AddActorWorldRotation – в нашей ситуации между ними разницы нет). Передаем туда Rotator, где все углы, кроме Yaw, нулевые. Каждый тик будет вызываться данная функция и пикап будет вращаться на величину RotationYaw.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Функцию GenerateRotationYaw будем вызывать на BeginPlay, а так же в Respawn. Таким образом, каждый раз, когда мы будем забирать пикап, угол вращения будет меняться.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание