**10. CHANGE WEAPON SERVICE**

Необходимо реализовать сервис, который будет менять оружие с определенной вероятностью. Создаем для этого сервис STUChangeWeaponService, наследуясь от BTService.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

ОШИБКА НА СКРИНЕ: ИСПОЛЬЗОВАЛ ФУНКЦИЮ Rand, А НЕ FRand.

Сразу добавили конструктор и TickNode, а так же проперти для нашей вероятности и 3 ЗФ.

Мы воспользовались функцией FRand, которая возвращает случайное число из отрезка [0; 1].

В том случае, если наше случайно сгенерированное число (которое генерируется каждый тик) окажется меньше нашей вероятности – меняем оружие (фильтруем так же случай, когда Probability == 0).

Остается только добавить сервис в наше дерево поведения в Sequence Attack, чтобы персонаж пытался поменять оружие только при атаке. И настроим там частоту срабатывания функции TickNode и вероятность (если хотим).