**11. STOP BEHAVIOR TREE**

1. С текущей реализацией у нас наблюдается проблема в том, что при смерти персонажа у нас продолжает выполняться дерево поведения, TickNode наших сервисов, оружие продолжает стрелять, до тех пор, пока не будет уничтожен весь персонаж через Destroy.

Сделаем так, чтобы логика останавливалась, когда персонаж умирает. Для этого заглянем в функцию RunBehaviorTree. Из важного – здесь происходит каст BrainComponent к BehaviorTreeComponent. BrainComponent – это базовый класс для BehaviorTreeComponent. В AIController мы имеем указатель на данный компонент. Перейдем в BrainComponent и увидим тут функции, с помощью которых можно управлять BehaviorTree. Одна из них – Cleanup – позволяет остановить дерево.

Дерево поведения будем останавливать при вызове функции OnDeath BaseCharacter. Сделаем ее виртуальной и переместим в секцию protected. А далее переопределим уже в классе нашего AICharacter данную функцию:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание