**15. EQS FIND AMMO PICKUP**

1. Создадим подбор пикапа боеприпаса. Как создаем EQS и что надо настроить у него?

2. Далее создаем декоратор – как? Какое проперти добавляем в этот раз, какую логику реализуем в функции условия (тут не простая, включая создание дополнительной функци)?

3. Как настраиваем теперь наше BT с новым EQS и декоратором (+ настройка самого декоратора)?

1. Создадим подбор пикапа боеприпаса. Для начала копируем наш EQS для пикапа здоровья и переименовываем его в EQS\_FindAmmoPickup, не забывая поменять в генераторе типа актора для поиска на STUAmmoPickup.

2. Далее создаем декоратор аналогично STUHealthPercentDecorator – STUNeedAmmoDecorator. Определяем в классе те же функции, только добавляем проперти для типа оружия:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Логика аналогичная, только вернем возвращаемое значение public-функции, которую добавим в WeaponComponent:



Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Создаем ее по образу и подобию нашей ранее созданной функции TryToAddAmmo, изменяется только возвращаемое значение и передаваемые аргументы. Функцию IsAmmoFull при этом нужно перенести у нашего STUBaseWeapon в секцию public.

3. Остается только добавить нашу секвенция с новым EQS и добавленным декоратором (у которого установили значение типа оружия и Observer aborts) в наше BT и поменять у нашего BP AICharacter в массиве оружий Launcher на первое место:



