Lesson Shot

Bu yazıda anlatacağım konu eklediğimiz silahın ateş etmesi olacak. Silah ateş ederken bir efekt oluştursun ve vurduğu yerde bir efekt oluştursun ki karşı tarafta nereyi vurduğumuzu görelim. O yüzden birden fazla kodu tek seferde birleştirilmiş halde vereceğim.

Gun.cpp:

#include "Kismet/GameplayStatics.h"

void AGun::PullTrigger()

{

UGameplayStatics::SpawnEmitterAttached(MuzzleFlash, Mesh, TEXT("MuzzleFlashSocket"));

Bu kısımda isim olarak yazdığımız MuzzleFlashSocket bizim silahımızda efektin çıkmasını istediğimiz yer. Buranın adı silahın skeletal mesh’i üzerinden bulunabiliyor.

Gun.h:

public:

// Sets default values for this actor's properties

AGun();

void PullTrigger();

UPROPERTY(EditAnywhere)

UParticleSystem \*MuzzleFlash;

**ShooterCharacter.cpp:**

void AShooterCharacter::SetupPlayerInputComponent(UInputComponent\* PlayerInputComponent)

{

Super::SetupPlayerInputComponent(PlayerInputComponent);

/burada diğer axis ve action kodlarımız zaten vardı üstüne alttaki kodu ekliyoruz.

PlayerInputComponent->BindAction(TEXT("Shoot"), EInputEvent::IE\_Pressed, this, &AShooterCharacter::Shoot);

}

void AShooterCharacter::Shoot()

{

Gun->PullTrigger();

}

Kodları yazdıktan sonra sırada ateş etmek için bir Input atama zamanı geliyor. Daha önceki derslerde Input ekranını fotoğraf olarak paylaşmıştım orada Ateş etmek için atanmış Input değerlerini görebilirsiniz.

Kodlar bu şekilde kodları yazdıktan ve compile ettikten sonra Unreal Engine üzerinden düzenlemelerimizi yapacağız. Kodlar compile edilince, BP\_Rifle’ı açıyoruz Details kısmında artık bir Gun klasörümüz olacak buradan girdiğimiz zaman Muzzle Flash yazısını göreceğiz. Bu kısım üzerinden artık istediğimiz veya tasarladığımız muzzle flash efektini ekleyebiliriz.