# 蓝图

## event dispatcher 事件调度

bind dispatcher 绑定事件

call dispatcher 调用事件 可以绑定多个事件，通过call同时调用

unbind dispatcher 解除绑定事件

unbind all dispatcher 解除所有绑定的事件

## create event

将函数当成事件输出，可以用于dispatcher

## line trace by channel 按通道的线路跟踪

设置一条线路，返回该线路碰撞到的actor的信息，返回值为out hit为结构体，用break hit result 分离出信息

## convertMouseLocationToWorldSpace

将当前屏幕的鼠标2d位置转换为游戏世界的3d空间位置。

World Location是转换之后的世界坐标的鼠标的位置

World Direction是转换后的世界坐标的鼠标指向方向

Return value 转换成功返回true，失败返回false

## show Mouse cursor

设置是否显示鼠标

## create widget

创建UI界面，return value后接add to viewport显示界面

## Ui和游戏界面

Set input mode game and ui UI和游戏界面可以同时操控

Set input mode game only 只可操控游戏界面

Set input mode UIOnly 只可以操控UI

## Does implement interface

判断接口是否实现

## attachComponentToComponent

将一个组件与一个组件绑定

## 10.set Scalar Parameter Value

可用于将一个材质的参数被蓝图调用。

Target 动态材质实例。

Parameter Name 材质中的参数。

Value 蓝图中的参数，用于与材质中参数相关联。

## compare

一个数与另一个数比较，三个输出分支

## delay

按输入的时间循环

## do once

只执行一次，在每帧时间执行中，调用该函数使执行体后面只执行一次

## disable imput

禁用玩家输入

## stop movement immediately

禁止移动

## play animation

播放动画

## get random point in radius

已一个点的位置为圆心，在一个范围内随机获取一个点的位置