[[中文字幕] Unreal Engine 4 Mastery：Create Multiplayer Games with C++\_哔哩哔哩\_bilibili](https://www.bilibili.com/video/BV1pb41177pn?p=11&spm_id_from=pageDriver)

**一、P10-P15（Actor相关）**

讲解Actor

1.P11：为Actor创建碰撞组件和静态网格体组件。

2.P12：处理碰撞事件

API：SetCollisionEnable() //设置碰撞

SetCollisionResponseToAllChannels() //将碰撞设置为响应所有通道

SetCollisionResponseToChannel() //将碰撞设置为响应（）通道

3.P13：拾取物品

角色经过物体，物体消失，表征角色捡起物体的布尔类型变化。

4.P14：创建UI界面，显示提示信息。

5.P15：创建黑洞，吸入所有的模拟物理Actor。

UPrimitiveComponent:可模拟物体，且拥有变换的组件。(添加径向力)

**二、P16-P22（游戏规则的创建以及处理任务完成和游戏结束状态）**

1.P17：创建通关位置Actor。

2.P18：美化关卡；添加贴花；

UDecalComponent 贴花组件

3.P19：对游戏Mode进行操作，实现角色完成任务，关卡进行反馈。

实现简单的游戏逻辑（禁用玩家输入）。

禁用玩家输入：Pawn->DisableInput()

GetWorld()->GetAuthGameMode() //获取GameMode，对于多人游戏，仅可在服务器调用

4.P20：显示提示语

5.P21：在游戏完成后调整相机视角，显示其他画面。

将摄像机从第一人称视角移除，改为第三人称视角。（切换控制器可参考）

6.P22：创建发射平台。

通过内置函数：LaunchCharacter()