**Порядок действий для добавления нового элемента в абилки перса.**

1. Создайте класс абилки наследником от UActorComponent. Назовите класс NewAbilityComponent, где NewAbility – название новой абилки.
2. В Файле NewAbilityComponent.h:
   1. Проставьте макрос UCLASS(ClassGroup = (Custom), meta = (BlueprintSpawnableComponent))
   2. Добавьте объявление class AAbilitySystemManager;
   3. Добавьте объявление private AAbilitySystemManager\* AbilitySystemManager;
   4. Добавьте объявление метода void Use();
3. В файле NewAbilityComponent.cpp:
   1. Добавьте инклуды

#include "MagicTrigger/AbilitySystem/AbilitySystemManager.h"

#include "MagicTrigger/Data/DebugMessage.h"

* 1. В метод BeginPlay() добавьте строки:

Super::BeginPlay();

AActor\* Owner = GetOwner();

if (!Owner)

{

DEBUGMESSAGE("!Owner");

return;

}

AbilitySystemManager = Cast<AAbilitySystemManager>(Owner);

if (!AbilitySystemManager)

{

DEBUGMESSAGE("!AbilitySystemManager");

return;

}

* 1. Добавьте пустое определение метода void UNewAbilityComponent::Use()