# 蓝图节点

Construction Scripte 出现在Actor蓝图中或是任意继承自Actor的蓝图中，用来进行初始操作（在运行游戏是只调用一次，有一个例外：在编辑器模式下，此函数可能出现多次调用）

用途：一般我们用来进行对象数据的初始化。

BeginPlay 出现在蓝图中（Actor类型蓝图中或是继承自Actor蓝图中），用来标记当前蓝图类对象被创建为实例，并且在世界中出现，代表着对象的第一声啼哭

用途：一般用来进行初始化逻辑构建，只会调用一次的函数，并且是在出生时调用

Tick节点：出现在蓝图中（同上）。在每一帧均会被调用（此选项可以被调整（在类设置中可以调整））

用途：只要是你想要循环处理的逻辑，均可以放在此节点下，注意，千万不能放逻辑复杂的操作到此节点下（会出现游戏卡顿）

Destroy节点：出现蓝图中（同上）。当对象在场景中消亡是调用。

用途：帮助你的对象料理身后事

Print String节点：出现在任何蓝图中。用来输出日志信息到控制台或是屏幕

用途：主要是输出日志，用来进行逻辑流程检查。

Draw Debug String节点：用来进行调试内容绘制，将内容绘制到屏幕，可以提供一个游戏内的空间坐标，他会将此坐标转为屏幕坐标，进行文字绘制。

用途：一般用来为Actor或是对象进行区别标记，标记的文字用。

W A S D…节点：出现在Actor蓝图中（或是子类）用来获取用户输入事件。注意：只有当前的对象持有输入权限，才可以获得输入相应。

用途：进行操控逻辑转化，将真实玩家意图转化为虚拟角色操作。

Set Actor Location节点：出现在Actor类型对象下，这是一个成员函数。使用必须要持有有效的对象。用来设置对象位置。

用途：这是修正的玩家绝对位置信息，将角色位置设置到你给定的坐标（也就是输入针脚）

Set Actor Rotation节点: 出现在Actor类型对象下，这是一个成员函数。使用必须要持有有效的对象。用来设置对象旋转关系。

用途：修正旋转

Add Actor Word Offset节点：出现在Actor类型对象下，这是一个成员函数。使用必须要持有有效的对象。用来修正对象位置，此节点是增量调整坐标信息节点。用给予的输入向量进行位移。参照点是世界坐标系

用途：移动

Add Actor Word Rotation节点：出现在Actor对象下，这是一个成员函数。使用必须要持有有效的对象。用来修正对象的旋转关系，也是增量调整，相对于世界坐标系。

与上面两个节点相对应的Local调整，是相对于自身坐标系进行调整。

Break节点：用来拆分结构体对象，例如向量，例如旋转，例如变换。

Make节点：用来组装结构体，例如向量，例如旋转，例如变换。

逻辑运算符节点：用来产生逻辑结果 >, <, >=, <=, !=, ==

逻辑关系运算符节点：And, Or

Branch节点：逻辑分支节点，使用给予的布尔变量，进行逻辑分支拆分。一般用来处理编程事件中的逻辑判定过程。

VectorLength节点：求向量的模，也就是获取向量长度。

GetActorForwardVector/GetActorRightVercto/GetActorUpVector节点：获取Actor对象的前方向，右方向，上方向。返回的均是标准向量。向量基于世界坐标系。

Draw Debug Sphere节点：绘制一个用于调试信息显示的球形框，作为游戏开发参考。不要用于开发版。

Sequence序列：将执行线进行拆分，可以把执行线划分为多个任务，非并行，而是顺序执行。但无逻辑关系。

GetRelativeRotation/GetRelativeLocation节点：在组件身上，获取组件的相对坐标系信息，旋转和位置坐标