2020/4/28

Bug:

1. cave 大屏旋转不起作用,手柄中的函数调用了两次,布尔值默最后为false了。
2. 跳转到结束后，重新开始时照明未打开,gate未打开。
3. Pawn的旋转，重新播放的时候，保留的是上一次关卡序列的最后一帧的位置，重新播放的时候，重新创建一个就好了。

解决与心得:

1. 通过gate节点，控制灯的位置处调用动画
2. PC控制，停止运动时，将turn设为false
3. 使用gate节点灵活控制流程切换

其他:

* QQ邮箱上传3个G附件
* 企业邮箱上传2个G附件

任务:

1.quest ue4 串流