

O UnrealED - [UED2] 28 - ThingFactory i SpawnPoint by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:42

Dobra te dwa obiekty sa ze soba bezposrednio powiazane i odpowiadaja, ze tworzenie obiektów (z góry przez nas ustalonych). Najpierw z **Actor Class** z "podpunktu" **Keypoint** zaznaczasz **ThingFactory** i stawiasz go w jakims miejscu na mapie, otwierasz jego opcje (RMB na nim i **ThingFactoryProperties**) i otwierasz "podgrupe" o nazwie tego obiektu, czyli **ThingFactory**. Jest tam pare pozycji, ja zajme sie, tymi, które znam. Wiec:

- **MaxItems** - tutaj zaznaczamy ile obiektów moze zostac stworzonych

- **prototype** - tutaj trzema zaznaczyc jaki obiekt ma zostac stworzony

Teraz zalózmy, ze chcemy stworzyc jeden obiekt ustawiamy wartosc **MaxItems** na 1. Teraz otwieramy **Actors Class** i wybieramy obiekt, który chcemy stworzyc. Teraz w opcjach **ThingFactory** zaznaczamy pole **prototype** i klikamy na przycisk **use**. Nadal w opcjach tego obiektu otwieramy **Events** i w znajdujace sie tam pole **tag** wpisujemy jakas nazwe np. *tf1*. Zatem mamy juz wstawiona fabryke, ale aby to chcialo dzialac trzeba jeszcze jednego obiektu (wlasciwie to dwóch :-). Pierwszy sie znajduje w "podpunkcie"

NawigationPoint (Actor Classes), i nazywa sie **SpawnPoint**. W jego opcjach otwieramy **Events** i w znajdujacym sie tam polu **tag** wpisujemy nazwe jaka dalismy **ThingFactory** w moim wypadku *tf1*. W widoku 2D po zaznaczeniu **Spawnpoint** pojawi sie takze strzalka, która pokazuje w którym kierunku beda "wyrzucane"/"tworzone" przedmioty. Jeszcze trzeba

czegoś co by aktywowalo nasza "fabryke". moze byc to przycisk, drzwi, winda, lub tigger, co wybierzesz, zalezy od ciebie. Wazne natomiast jest to, aby w opcjach obiektu, który bedzie aktywowal "fabryke", polu **Event** (**Events**) nadac taka nazwe, jaka nadalismy dwu poprzednim obiektom (**ThingFactory** i **SpawnPoint**) czyli *tf1*.