

Branch

Anhängig davon, ob die Bedingung (Condition) wahr (True) oder falsch (False) ist, steuert die „[Branch](#) Node“ einen der beiden passenden Ausgänge (Outputs) bzw. „Execution Pins“ an. Vergleichbar mit einer If-Funktion.

Inputs

- Condition (*Bedingung*): Dieser „Boolean“ - Wert kann einer Boolean Variable entsprechen oder einem logischen Ausdruck (zum Beispiel: „Ist größer als?“)

Anwendungsbeispiele für eine [Branch](#) können sein:

Beispiel 1:

Am Ende einer Runde wird überprüft, ob der „Score“ (*Erreichte Punkte*) des Spielers höher ist als der aktuelle „HighScore“ (*Höchste erreichte Punktzahl*). Wenn ja, dann überschreiben wir den „HighScore“ mit dem aktuellen „Score“ des Spielers.

Das Blueprint dafür könnte so aussehen:

Image not found or type unknown



Beispiel 2:

Wenn das Event „AnyDamage“ (Jegliche Art von Schaden) aufgerufen wird, dann wird das Leben des Spielers (Health) auf das Ergebnis der Subtraktion von seinem aktuellen Leben und dem übergebenen „Damage“ (Schaden) gesetzt.

Danach wird überprüft, ob das Leben nun kleiner als 0.0 ist.

Wenn ja, dann zerstören wir den Spieler Charakter (Destroy Actor).

Auch hierfür gibt es ein Beispiel Blueprint:

Image not found or type unknown



Wie ihr erkennen könnt, ist eine "[Branch](#) Node" immer notwendig wenn etwas überprüft werden soll.

In Programmiersprachen ist es so die sogenannte "if schleife".