

Spawn (EM4)

Definierte Funktionen

Quellcode

```
1. class SpawnPoint : public Actor
2. {
3. public :
4. SpawnPoint();
5. SpawnPoint(const SpawnPoint& Obj_);
6. SpawnPoint(const Actor* Act_);
7. ~SpawnPoint();
8. virtual bool IsValid() const;
10. virtual Vector GetPosition() const;
11. virtual void GetPosition(float &x_, float &y_, float &z_);
12. GameObject SpawnSingleObject(const char* Name_);
13. void SetEnabled(bool Enabled_);
14. };
```

Alles anzeigen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Definierte Funktionen](#)