



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE INGENIERÍA



**FUNDAMENTOS
DE
PROGRAMACIÓN**



Actividad Asíncrona #15

Fausto Ángel Reséndiz Álvarez

Viernes 4 de diciembre de 2020

Semestre 2021-1

Analizar su proyecto y describir en qué partes de su proyecto utilizan, utilizarían o utilizarán estructuras de repetición y porqué.

En el caso de Unreal Engine utilizaría una variable denominada for each loop que me sirve para revisar cada uno de los elementos de un listado, es decir hacer un bucle de los valores de ese listado.

Aplicándolo al videojuego nos serviría para hacer un listado de quienes son nuestros aliados y quienes son nuestros enemigos, declarándolos en este tipo de variables o alguna semejante.

Ejemplo simple:

