



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE INGENIERÍA



**FUNDAMENTOS
DE
PROGRAMACIÓN**



Actividad Asíncrona #13

Fausto Ángel Reséndiz Álvarez

Viernes 27 de noviembre de 2020

Semestre 2021-1

Consiste en analizar su proyecto y describir en qué partes de su proyecto utilizan, utilizarían o utilizarán estructuras de control y porqué.

Si se utilizan.

Incluso la que más uso en el caso de unreal engine es switch para control de flujo, es decir, a partir de este nodo el flujo del juego va a seguir uno u otro camino esto dependiendo cuantos agregue.

