**DEBERES**

En LUA tooodo, Horda y que lua sepa cuando están muertas y empezar la siguiente horda.

**Unreal**

Git LFS para el unreal. Le decimos qué ficheros son large.

Blueprints habrá problemas para resolverlos (o A o B)

C++ no debe saber nada de hordas

Decal: si ponemos un plano nos va a salir un problema del Z-fight. Un plano encima de otro plano. Yo al alejarme, se pierde precisión y entonces lo vemos a veces delante y a veces detrás.

Texto

Descripción generada automáticamente

Problema: tamb cuando disparo al borde de la pared. Y está medio plano en la pared y la otra media en el aire.

Vamos a pintar una geometría, un cubo. Que tendrá una cara que será un proyector.

Interfaz de usuario gráfica, Tabla

Descripción generada automáticamente

Crea un material para el decals

Texto

Descripción generada automáticamente

Pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* 1. El material necesita una pipeline especial.
* 2. Pipelines.json y creo una nueva que se llama my\_Decals
* 3. Voy a Bin/data/shaders
  + My\_Decals.fx

Texto

Descripción generada automáticamente

Mal porq el input no lo uso, nos da el espacia local y hay que apasarlo a mundo

Texto

Descripción generada automáticamente

Solo paso la posición y pinta color sólido. Resultado:

Pasar a espacio local y de eso sacar la proyección (para un cubo es muy facil). Primero vemos esos números alrededor del 0. Como yo tengo el cubo y lo muevo por elmundo , las coordenadas edel mundo las paso a local por la inversa del local del cubo.

Ahora no serán las coordenadas de mi vertice

Tengo cámara y suelo. He pintado un cubo. Al raterizar y al coger el pixel del cubo . Cojo gbuffer. Desde el otro punto