Si necesitamos que un fichero no incluya el precompiled headers mcv\_platform:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

CTRL + K + F: tabula todo el texto seleccionado

El DECL\_OBJ NO Puede estar en el H porq si no cada uno que lo incluye F.

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Esto significa que no se va a compilar:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Al enviar mensaje entre entidades OJO

Un hombre con un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza media

NO QUIERO HACER INCLUDES DE uno y otro. Yo envio un mensaje que sirve de comunicación message.h será incluido en ambos ficheros.

Macro para asignar numeritos a clases. Static para que si pasa una misma clase por segunda vez, le asigna el mismo (lo que valio en su momento).

Texto

Descripción generada automáticamente

Envio de mensajes

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Texto

Descripción generada automáticamente

Su complife

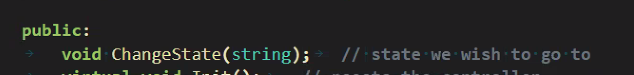
Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Enviar strings a funciones por copia MAL



Const String&

Using namespace std mala idea.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Si tengo 100 tios, voy a tener 100 mapas todos con los mismos mapas: std::maps. En una prueba no pasa nada pero cuidao.

Podría ponerle un botón para que cada IA cambie de estado (puede ser útil si un tio se me queda ahí pillado).

Texto

Descripción generada automáticamente

Tenemos un concepto prefab, para la bomba para que cada una se cree en un sitio.

Texto

Descripción generada automáticamente

Después de crear una entidad creo otra.

Y cada bomba es hija del myentity

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Sin embargo muevo la transform del padre no se mueven las del hijo. Para eso ya hay un componente específico.

OJO: yo ahora podría quitarle a mis bombas la línea del nombre:

Texto

Descripción generada automáticamente

Entonces se quedarían ambas con nombre MyBomb (que es el nombre del prefab). Yo puedo sobreescribir el nombre al crear la entidad

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Entidad puede generar bombas (spawn)

Una bomba debe tener un cmpBomba (con un timer), explotar significa busca para todos los transforms cerca, mandar un mensaje explosión y los compLiife lo reciben. Si la bomba le ponemos compLife pues le podemos poner el timer a 0.

----------------------

1. BT, BT SOLDIER Y bt node y los añadimos a la carpeta del visual
2. Creamos nueva entidad BT para que en el json veamos como está hecho
3. Cogemos el aicontroller.h y todo lo de juan lo replicamos en el bt.
   1. …
   2. Bla bla bla