# Ejercicio anterior

Text

Description automatically generated

(ver video mejor)

# BT

Create BT BT\_Quinn

Los BT guardan comportamiento. Los datos vienen en una Blackboard. La BB guarda datos en varibales llamadas Keys

Graphical user interface, application

Description automatically generated

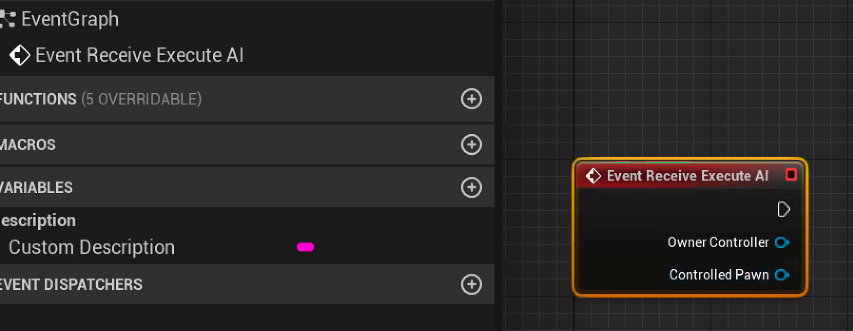
## MOVE TO TASK

El MoveDirectlyToward doesnt use NavMesh

Diagram

Description automatically generated

En una task podemos overridear una function



Esta es cuando empieza la TASK.

Para que una TASK acabe tenemos el Finish Execute

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Hace un FindDestination y un Move en el BT

En el vector necesitamos el BB

Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated

Creamos una variable y la ponemos visible

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Y lo guardamos en el BB

Abort Self

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated with medium confidence

Decorator para comprobar la visibilidad. Se le puede poner siempre al decorator para que si en algún momento pierdo de vista al pibe, pues aborte

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Clear bb key

A screenshot of a video game

Description automatically generated with low confidence

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

# EQS

# Dudas

* El target blackboard key
* Al final la ultima hora con los EQS