# Creamos una habilidad

Ejemplos

* (incrementar daño que hago cuando mi vida esta baja por ejemplo)
* O le doy a un boton y hago una animmacion

Graphical user interface, application

Description automatically generated Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

## Activar habilidad.

Desde ClassDefaults estan los

### triggers

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Podemos por ejemplo registrarnos al evento de la ultima clase

* GAMEPLAY EVENT (OnDie)
* OWNED TAG ADDED: o cuando se añade un Tag o
* owned tag presed (mientras estoy envenenado por ejemplo se activa la habilidad durante un tiempo)

### También se pueden activar manualmente

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

**Deben asegurarnos de que la habilidad está en esa clase. Con los triggers no tenemos que preocuparnos de eso. Es mas recomendable triggers**.

En el Abikity

Text

Description automatically generated

Hacemos un GiveAbility

Enhanced Inputs lanzaran GameplayEvents. Lo bueno de hacerlo así es que si quiero lo mismo para la IA no habrá problema.

Al lanzarse una habilidad se lanza el evento

Graphical user interface

Description automatically generated

Vamos a hacer una habilidad que lance una animación y cuando acabe, que acabe tamb la habilidad.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Desde el AS (animator sequence) le da click derecho y crea un Montage

Creamos un GameplayTag LightAttack

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

A las 18:18 CREO QUE TOCA PARA HACER UN DEBUG

Retrigger Instanced Ability: si le doy muchas veces al left button va a empezar de nuevo el montage.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

### Instancing Policy

* None
* Instanced Per Actor: guardo el estado que perdura
* Instanced

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Creamos otra habilidad. Ojo hay que ponérsela al player

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Blockear habilidades por prioridad:

Graphical user interface

Description automatically generated

Si tengo el menú abierto ya no puedo atacar por ejemplo.

Activation Blocked Tags: si tengo el statuseffect negative, no puedes attack

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Activation Owned Tags: tags que van al personaje cuando la habilidad se activa

(… hay muchas, ya se verá cuando se use)

## Cooldown

Las habilidades vienen con cooldown, para eso se hace un commitability.

Tamb comprueba el cost (no solo el cooldown). Y si le metemos maná por ejemplo lo checkea.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Crea AttributeSet Mana y se lo añade al Player.

* ShowDebugAbilitysYSTEMS
* Slowmo 0.1
* Otros comandos para el log º

<https://github.com/tranek/GASDocumentation>