# Cheats (juego por consola)

Para gestionar el juego desde consola creamos 2 ficheros desde la carpeta

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Y los arrastramos al Visual

Text

Description automatically generated

Esto lo hacemos para no tener que regenerar el proyecto.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

* 1er arg: cuidado con el namespace
* 2º arg: help, texto que sale al lado del comando

Text

Description automatically generated

* Nombre clase q se instancia: FAutoConsoleCommandWithWorldAndArgs
* Nombre variable único: FCheatGiveItem

Para comprobar que funciona:

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Y en el Console sale el Hi

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Vamos a hacer que ahora haga algo en verdad, en vez del UE\_LOG

Yo querré hacer algo como mcv.giveitem water. Puede ser que llamemos sin args o con X args.

Vienen en el const TArray<FString> args

Queremos al player para darle el agua. En BP hacemos GetPlayerController si le damos doble click vamos a una función Kismet

## Ejercicio

Nos ha llegado el World

Text

Description automatically generated

El BP le damos doble click y vamos aqui

Text

Description automatically generated

* WorldContextObject: es un objeto para sacar el World.
* PlayerIndex

Text

Description automatically generated

Ahora tenemos un PlayerController. Necesitamos un Character.

Text

Description automatically generated

Y ahora cogemos el componente

FindComponentByClass<>()



Text

Description automatically generated

FSTRING FNAME (case insensitive)

Water water

WATER

water

Al pasarlo de Vuelta, CUIDADO

Graphical user interface

Description automatically generated with medium confidence

Template

Text

Description automatically generated