# Intro

En la Build puede haber problemas. Por ejemplo

* Referencia a Assets que no están (al editor le puede dar igual pero a la Build no)

BlueprintUtilities: clase en C++ que expone llamadas nuevas a BP, que no están referenciadas a una clase de C++.

# Build

Table

Description automatically generated

Estas 3 carpetas son las que se puede borrar.

* Intermediate: se guarda los directorios con los obj
  + Con los Includes y mierdas
* Saved
* DerivedDataCache

Porject Launcher: para compilar o lanzar el proyecto.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Tipo de BUILD

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

¿Shipping?

**Cook**: tengo assets en el editor. Unreal se lo prepara para que en el editor se vea. Se generan mipmaps, … , se genera una versión de la textura especial para la Play4 por ejemplo. Y se descartan los datos del editor.

* **By the book**: todo
* **On the fly**: cuando tienes una Play4 . Tengo los datos en el PC cocinados, y le digo a la play que lo busque en local, si no al servidor de cooking 🡪 VA BIEN si los cambios son incrementales. Solo se baja lo que se ha cambiado. Es mas lento arrancar una build que … paquetizada no se que
* **Do not cook**: lo que haya es lo que está, se usa cuando solo toco C++

Iterative cooking: ACTIVAR, solo cocinas lo que ha modificado

Dont include editor content in the build: ACTIVAR

Text

Description automatically generated

El ini se actualiza. Lo ha tocado en Project setting o algo así.

# Blueprint Utilities

# MODULOS Y PLUGINS