# IA en C++

## Creamos una Task

Vamos a crear una Task desde C++

### Funciones importantes

* **ExecuteTask**
* **AbortTask**

Text

Description automatically generated

Vamos a Source/MCVGame/AI/BTTasks y creamos un par de ficheros

Table

Description automatically generated with low confidence

Y desde el VisualStudio lo editamos.

(copia y pega flipante desde otra clase: BTTask\_MoveTo) UBTTaskNode (**clase padre**)

* **bCreateNodeInstance**: lo ponemos a true por comodidad (la otra opción es lo del uint8 **NodeMemory**)

Para linkar el modulo

Text

Description automatically generatedMCVGame.Build y añadimos al final el AIMODULE

Text

Description automatically generated

El nombre del Modulo está aquí:

Text

Description automatically generated

En el task LaunchAbility, definimos una GameplayAbility

Text

Description automatically generated

Y con el include



En el Execute, cogemos el Pawn

Text

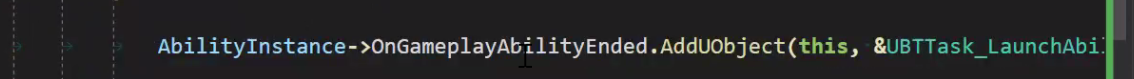
Description automatically generated

Y cogemos

Text

Description automatically generated

Pero no acaba nunca así la habilidad. Tenemos que esperar a que acabe la habilidad para devolver un SUCCEDED.



Text

Description automatically generated with low confidence

Pero en esta función no puedo hacer un SUCCESS. Entonces podemos hacer un FinishLatentTask

Text

Description automatically generated

Pero no tenemos el OwnerComp aquí. Entonces lo declaramos como variable de clase



No puede ser un ptr crudo, le ponemos entonces el TWeakObjectPtr

Text

Description automatically generated

Hay alguna manera de linkar el tiempo del wait con la duración de una animación. Yo en mi IA hago un wait para esperar a que reciba daño pero necesito

Plugin: creo que es para que se pueda abortar con un decorator de Tags

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Ahora sale el gameplay tag query

Graphical user interface, application

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated