Vamos a crear AChest que deriva de Actor

* SceneComp: representa la posición
* Collision
* Mesh

UActorComponent: lista de objetos con nombres.

* TArray<FName>

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Creamos clase

Common clases > actor

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Creamos una carpeta actors para organización (tamb habrá utilities, …)

Al compilar, ya puedo buscar mi actor Chest en la lupa.

Normalmente, NO hacemos esto, hacemos una clase C++ y le ponemos otra capa de BLUEPRINT.

Creamos carpeta Blueprints, creamos una y la padre es Chest. Llamo a la clase BP\_Chest.

Hasta ahora tenemos:

Texto

Descripción generada automáticamente

Pero también queremos una mesh

Texto

Descripción generada automáticamente

Componente que guarda una static mesh. Este componente guarda también un material, las propiedades de sombra, render, … y tal.

Tags del UPROPERTY: metadatos para las propiedades

* EditAnyWhere: puedes tocarlo en cualquier momento
* AdvancedDisplay: aparecen mas cosas
* …

Crea

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

ActorComponent: no tiene transform.

Uproperty se serializa

Texto

Descripción generada automáticamente

CTRL + ALT +F11

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

AQUÍ SE separan los componentes 3d de los que no.D

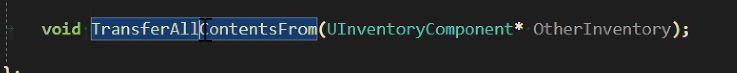
Y a la derecha salen

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

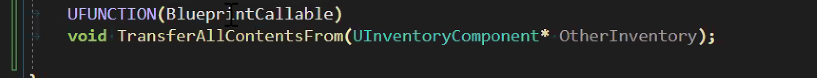
1. Q haya unos objetos que cuando el player se acerca, pues la pelota me la quedo en el inventario
2. Me voy al chest y me acerco al chest y lo que tenga me lo quedo

Primero con Blueprints



Esto es una función solo para C++

Si quiero poder llamarla desde Blueprint, se pondría así



La función es esta:

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Puerta Actor BP, la puerta tiene un objeto que tenga una key. Si no tenemos la key dorada la puerta no te deja pasar. Static mesh que lo hacemos invisible, o cambiarle la colisión, para que nos deje pasar o no.

* Clase de C++ ABasicDoor
  + FName q es el tipo de objeto q requiere que tengas en el inventoryComp para que se abra
  + Tiene un SM “Puerta”
  + Al abrir la puerta le cambiamos la colisión o borrar / destroy StaticMesh y Quitar la llave del inventory.

Texto

Descripción generada automáticamente