# Intro

Mirar lo que dejamos a medias del saveGame

Vamos a crear un nivel procedural, una dungeon.

## Savegame

Estuvo debuggeando y ya vio qué pasó.

Text

Description automatically generated

Aquí en el ProxyArchive hay que ponerle a true que no arnodelta

**Graphical user interface, text

Description automatically generated**

En el MCV\_SaveGame en todos los sitios en los que está el Proxy.

Procedural

Tenemos que tener en cuenta donde está el origen, las puertas etc

A picture containing background pattern

Description automatically generated

Para definir donde están los anclajes, sabemos izq arriba derecha y abajo y sabiendo que el origen está arriba izq.

Creamos clase MCV\_ProceduralLevelSpawner cpp y .h

MCV\_ProdecuralLevelTypes: aquí tenemos una struct con los datos de la sala. Y crearemos tamb una datatable.

Text

Description automatically generated

Tenemos un entero en binario (0 y 1)

Cada bit va a indicar si tiene o no el elemento.

En el FMCV\_TileDef tendremos un entero las salidas. Si solo tiene salida de la derecha // 0001

Text

Description automatically generated

Si solo tiene la de la izquierda 0010. Si tuviese TOP 0100, y abajo 1000

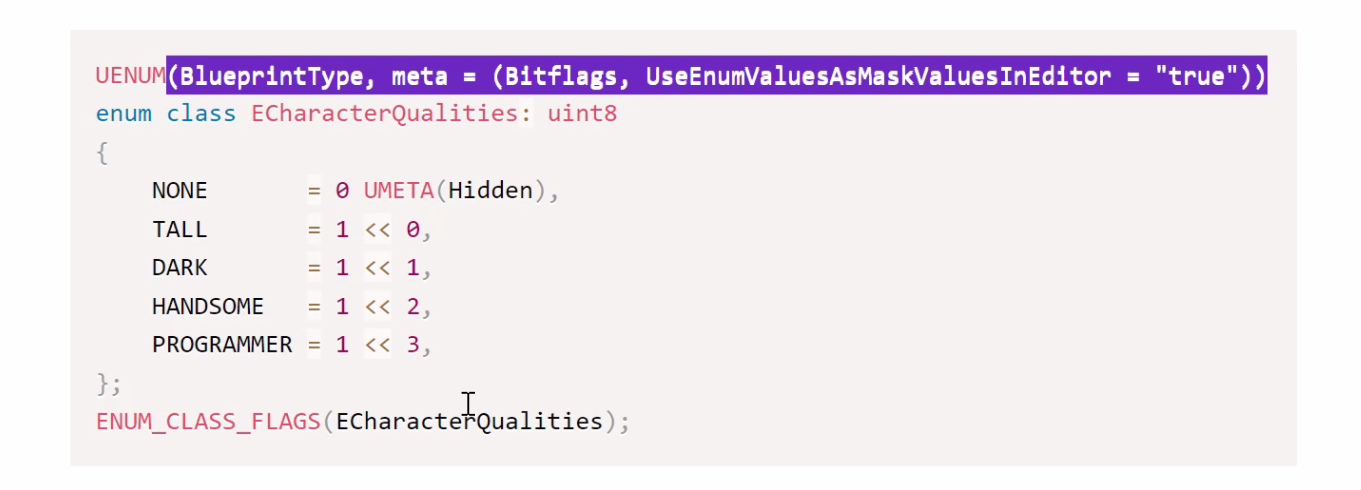
Si tiene mas de una hacemos un OR 🡪 derecha + izquierda 0011

Bool bHasLeftExit = Exits & ERoomExit::Left != 0

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Con un solo entero comprobamos si tenemos varias salidas



Se define así de normal.

Graphical user interface, text

Description automatically generatedText

Description automatically generated

* Tamaño de habitación
* Level
* bHasStartS

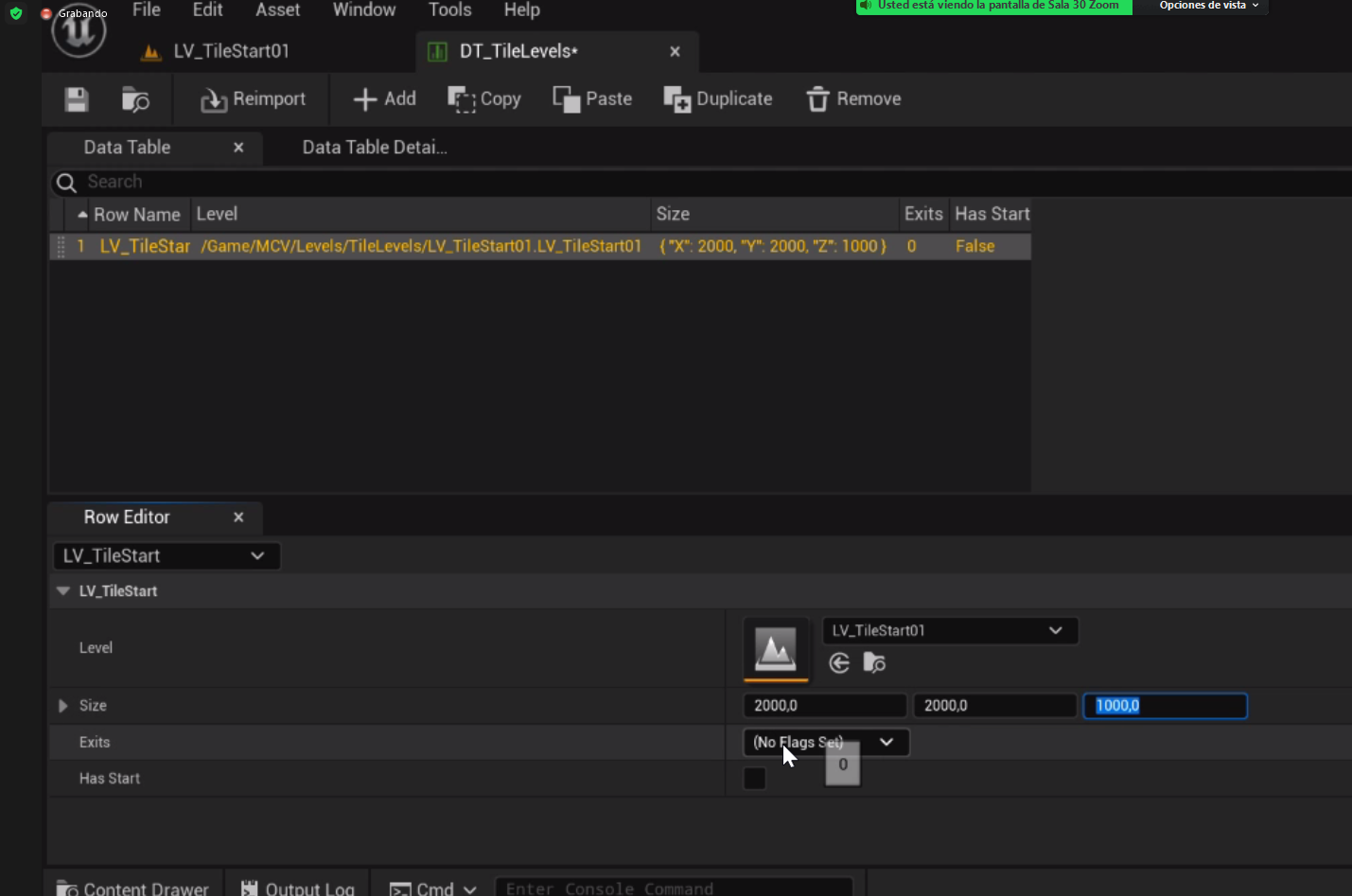
Y les ponemos valores por defecto (0 y nullptr)

Funciones en ProceduralLevelTypes:

* HasMatchingExit: nos dice si una habitación tiene una salida.



* GetExitRelativeTransform: en función del tamaño sacamos la posición de las salidas.



Se crea tamb una library

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Me deuelve el reciproco (si es izq me da derecha)

Text

Description automatically generated