Intro

# DataAsset: datos + asset

UPrimaryDataAsset (definition asset)

Son structs y cada instancia de estas structs será un fichero de Unreal

Ejemplo: para tener un data asset de un arma

**UWeaponDataAsset** : public **UPrimaryDataAsset**{

Damage

mesh

}

Tenemos un **UPrimaryDataAsset** weapon y luego creamos distintos DataAsset

* Gun
* ShotGun
* …

Ventajas frente a las tablas:

* Puedo hacer que se carguen los recursos asociados a este objeto UPrimaryDataAsset
* Puedo pedirle cuantos hay (cuántas armas).

# Subsystem

Podemos tener un Manager de telarañas en la GameInstance pero así cada vez que alguien necesite la GameInstance, va a saber también de telarañas. Esto no debería ser así. Creamos un subsistema que se puede asociar a:

* **GameInstance**
* **World**
* O no se que **Tickable**.

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

MCV\_SubsystemAutoSpawner.h y .cppA screenshot of a computer program

Description automatically generated with medium confidence

Cpp

A screenshot of a computer program

Description automatically generated with medium confidence

En el Chest.cpp

A screenshot of a computer program

Description automatically generated with low confidence

Registramos los chests y en el toggleInventory muestra cuantos hay:

A picture containing text, font, software, screenshot

Description automatically generated

Pasar de Struct a JSON y al revés

AutoConsoleVariable

Mcv.autospawn.info 0 🡺 muestra en pantalla con tiempo 0 todo el rato la variable