We are going to Interact with Volumes. We are going to use Tags for the Volumes.

## Create an Interface

Texto

Descripción generada automáticamente

We bind to BeginOverlap & EndOverlap

Texto

Descripción generada automáticamente

Implementation:

Texto

Descripción generada automáticamente

When we overlap, we try to interact:

Texto

Descripción generada automáticamente

We make a Cast to see if the Actor can Interact. If the cast success, we call Interact Function.

## Order by Priority

**Homework**: we must check if the new Interactuable was the same that before (to not check the change). And we sort the array by priority

In the BeginOverlap

A screen shot of a computer code

Description automatically generated with low confidenceA screen shot of a computer program

Description automatically generated with low confidence

**AddUnique** (si ya está no me lo añade).

**StableSort** (si tienen la misma prioridad, no los cambia)

Destroy() 🡪 se destruye

Deberes: que pasa si quiero que algo deje de ser interactuable. Estoy dentro del collider y alguien me da la llave, tengo que refrescar el estado. ¿Cómo se hace sin tener un puntero al player?



Yo cuando empezaba a interaccionar le pasaba el Owner, pues me guardo la referencia a ese Actor (sin ser Player) y con ese actor ya puedo checkear el Componente de Interacción.