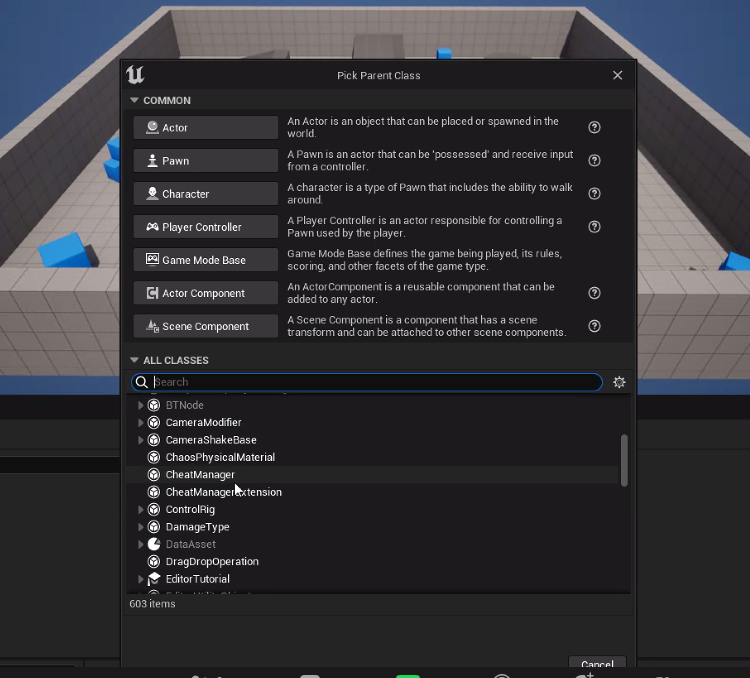
Al Crear una blueprint si le damos a All Classes pues aquí salen todas las clases, cuando creemos una en C++ saldrán aquí



Los otros que salen arriba yo le doy y estoy creando una clase que hereda de la que le doy

Prefijos para las cosas

* BP: para blueprints
* LV: para niveles
* UW ¿?
* M: materiales
* NJ?

Construction Script: base que puedo ejecutar cuando considere

Event Graph

**Event dispatcher**: eventos que el actor puede generar. El objetivo es desacoplar blueprints. Evento de sale un tio. Entonces yo básicamente me registro a ese evento. El event dispatcher es el sistema.

**SceneRoot**: root del actor. No tiene transform, la posición es la del actor. Este tipo

Yo creo un static mesh, y creo una malla. La puedo mover.

Puedo crear un objeto así. Y emparento que la cabeza es hijo del body.

Una manzana verde

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Add > Scene es para tener un pivote. Dani dijo Arrow WTF.

Si ahora me lo cargo todo

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Tengo esto y yo ahora no puedo mover el body de sitio, entonces me creo un Scene como padre.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Creamos una variable Size

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

En los detalles puedo decir un Range o ponerle una categoría a la variable

Para cambiar el size con la variable. Para ello tenemos dos opciones

1. El evento BeginPlay, lo cambio al ejecutar

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Desde el Script. Es como un constructor y lo hace al instante.

Doble click y crea un nodo

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente con confianza media

Puedo hacer cajitas seleccionando los nodos que quiero y le doy a la C “comment”

Imagen que contiene interior, tabla, mostrador, vídeo

Descripción generada automáticamente

Ejercicio: dados dos puntos que genere unas quemaduras entre medio

Método AddStaticMeshComponent: para crear los objetos y los vamos a crear en el Construction Script.

Si me pide algo raro puedo arrastrar y escribir make para crear uno de los objetos que me pide

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

La otra opción es darle botón derecho y Split

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Esto por si solo crea el componente pero ya está, tenemos que añadirle luego la malla

Imagen que contiene electrónica, computadora

Descripción generada automáticamente

Para ver la variable en el mundo podemos darle aquí

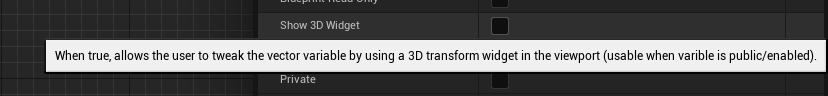


Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente Y ahora vemos el End Pos en el mundo

For loopo

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Si le pongo 0 – 4 me ejecuta el bucle 5 veces OJO

Interfaz de usuario gráfica

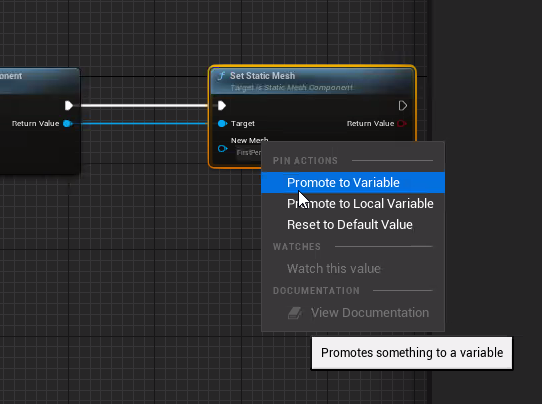
Descripción generada automáticamente

Solución

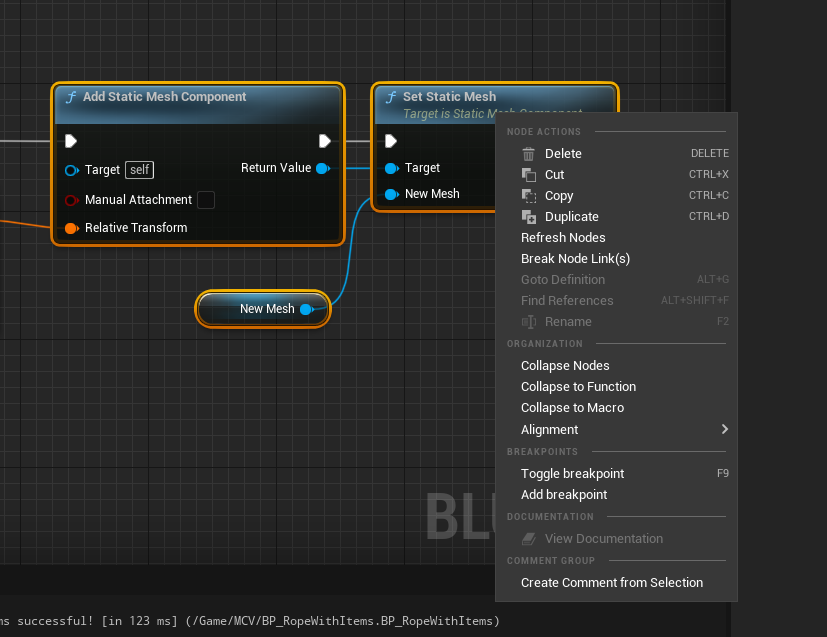
Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Para hacer un parametro



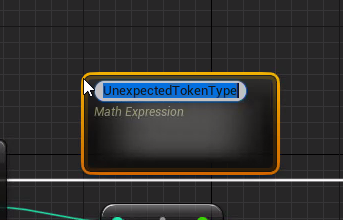
Tamb puedo hacer una función y la llamo addmesh

 Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Puedo darle doble click para editar la funciion.

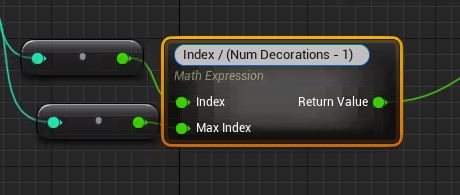
Addexpresion



Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Escribes una formula matematica



# Referencias

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Vemos que nuestr blue print necesita 2 actores

Pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Y vemos que cada objeto depende o usa otros objetos

Imagen que contiene competencia de atletismo, interior, pelota, jugador

Descripción generada automáticamente

Soft reference: referencia pero no la cargues, cuando se necesite ya se hará

Hard reference: arrastramos un asset y se crea una referencia

Hay veces que muevo un asset de carpeta y me dice eh cuidao q hay otros referenciados aquí, entonces crea una semilla para que cuando alguien venga a mi carpeta se queda un fichero redirect que no se ve.

Ejercicio: una curva en vez de recta, y mas bolitas sin espacio. Y que con una malla todas cojan la misma en vez de distintas

Primer BP spline

Puedo hacer un break igual que un make

Le cambio la escala a 0.3

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene interior, azul, paraguas, viendo

Descripción generada automáticamente

Array

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Set: el mismo objeto no puede estar mas de una vez

Map: clave valor

Entonces para que sean cubo de distintos tamaños

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Creo un variubale meses y creo un array

Lo pongo publico la variable y desde el inspector.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente