



## Ejercicios prácticos

**Ejercicio 7: Exponer propiedades en Unreal Engine**

**Tokio.**

## Ejercicio 7: Exponer propiedades en Unreal Engine



### Descripción inicial

En este ejercicio usaremos la clase de tipo Actor que creamos en el ejercicio anterior y le añadiremos los especificadores necesarios para **exponer los parámetros** (variables) en el **Editor de Unreal**. También haremos que podamos **leer** y **sobreescribir** dichos datos en **Blueprint**.

**Tokio.**

## Ejercicio 7: Exponer propiedades en Unreal Engine



### Consideraciones para el desarrollo

Recordar que debemos añadir la **macro** correspondiente para **exponer las propiedades**.

Para que podamos **editar los parámetros** en **Blueprint** será necesario que **creemos una clase** que **herede** de nuestra **Clase Actor** realizada en **C++**.

**Tokio.**

## Ejercicio 7: Exponer propiedades en Unreal Engine



### Formato de entrega

Se entregará un **PDF** mostrando las clases en **C++** con sus **especificadores** y con capturas de imagen de los **paneles de detalles**, tanto del **Editor principal** de Unreal como del **Editor de Blueprints** donde aparecen las **variables expuestas**, así como las **variables añadidas** como **Get** y como **Set** en el **Event Graph** de dicho Blueprint.