**Joseph Valle Postmortem**

Joseph A. Valle

Atlantic University College

Durante este trimestre aprendí más cosas de Unreal cómo sirve el uso de hacer inventarios y poner objetos fantasma en el mundo. También cómo usar widget 3d para indicar dónde está la meta necesaria para empezar el segundo phase del juego.Unas de las cosas que me dio problema fue cómo hacer un option menu sin tener todo los settings junto; Crear un inventario modular que todo los objetos fantasma ,nombre y imágenes cambien adecuadamente. Videos de otras persona me ayudó entender más el engine porque hay demasiada cosas en el engine que todavía no entiendo de tanto documento que hay y no hay. El problema de este trimestre es que todo los artista y los que hacen 3d modelos se fueron del proyecto solo queda en un proyecto incompleto que nunca se va a terminar; Luis Ayala salvo lo que se necesitaba para el UI no fueran cajas grises en los widgets. El único problema fue que todo los artista se fueron del proyecto.

# References

Project-Shanta (2016) [Unreal Engine 4] Create a Draggable RTS Camera

Youtube video use is:

<https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_713100133&feature=iv&src_vid=PUgwRhz9plg&v=1tDLDmDi9r8>  
  
Pyrodev (2017)Unreal Engine 4 - PUBG style Inventory #1-7  
Youtube video use is: <https://www.youtube.com/watch?v=FSQylocEueY&t=4s>  
Medel Design(2017) BUILD SYSTEM - Blueprint - Part 1-3

Youtube playlist use: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLkNi6pHiTfNk1mGJoWmiJUbEGKCv6usgI>

**Stormrage256(2015)**[FREE] Prototype Menu System  
Forum link: <https://forums.unrealengine.com/community/community-content-tools-and-tutorials/34011-free-prototype-menu-system>

Unreal Documentation   
<https://docs.unrealengine.com/en-us/>