

```
<!--Unreal Engine-->
```

Blueprint  
interface {

```
<Por="Walter Veneros"/>
```

}

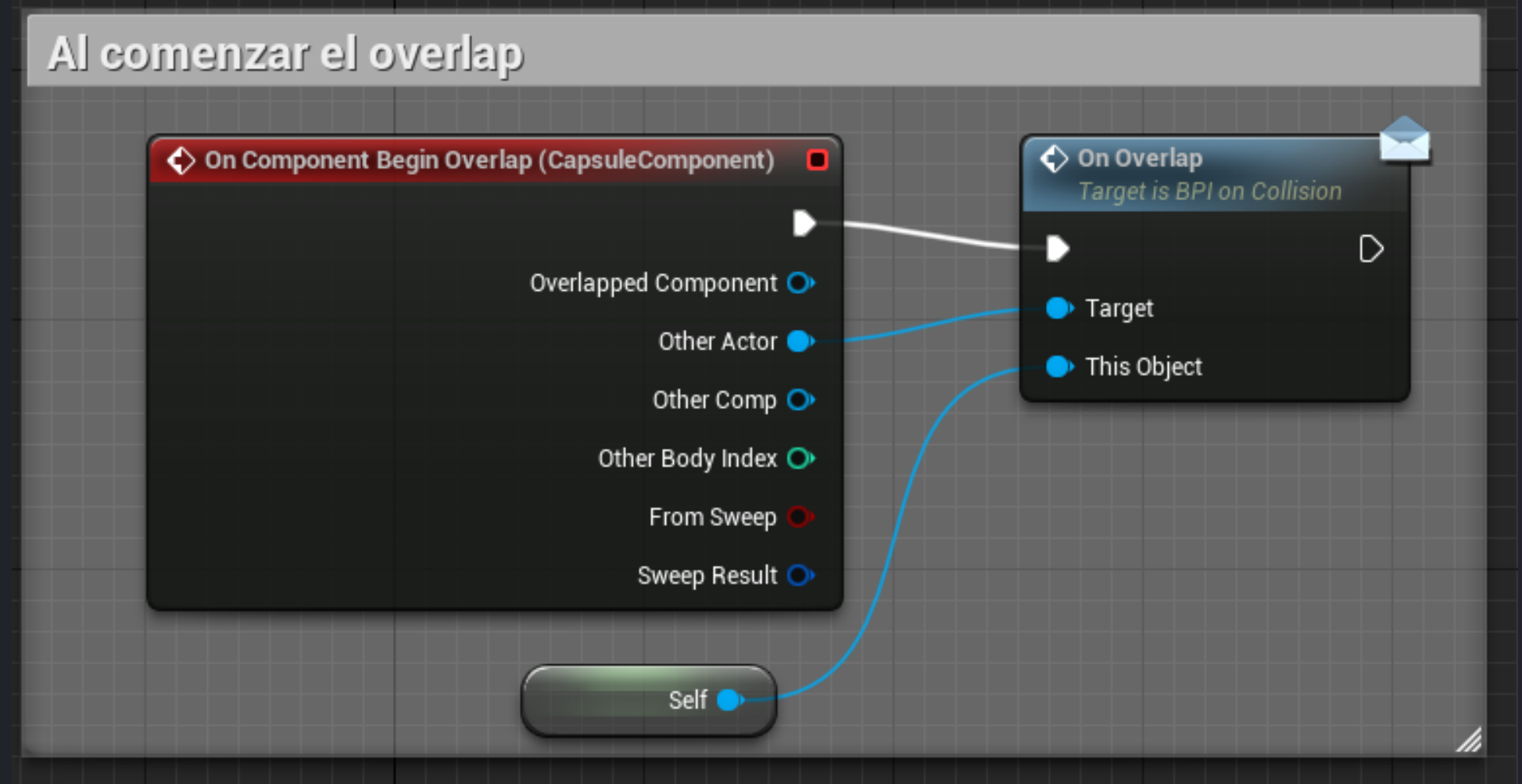


# Statement {



Personas que usan unreal engine sobre todo en blueprints con los conocimientos previos pertinentes y con ganas de optimizar sus procesos de programación.

## Al comenzar el overlap



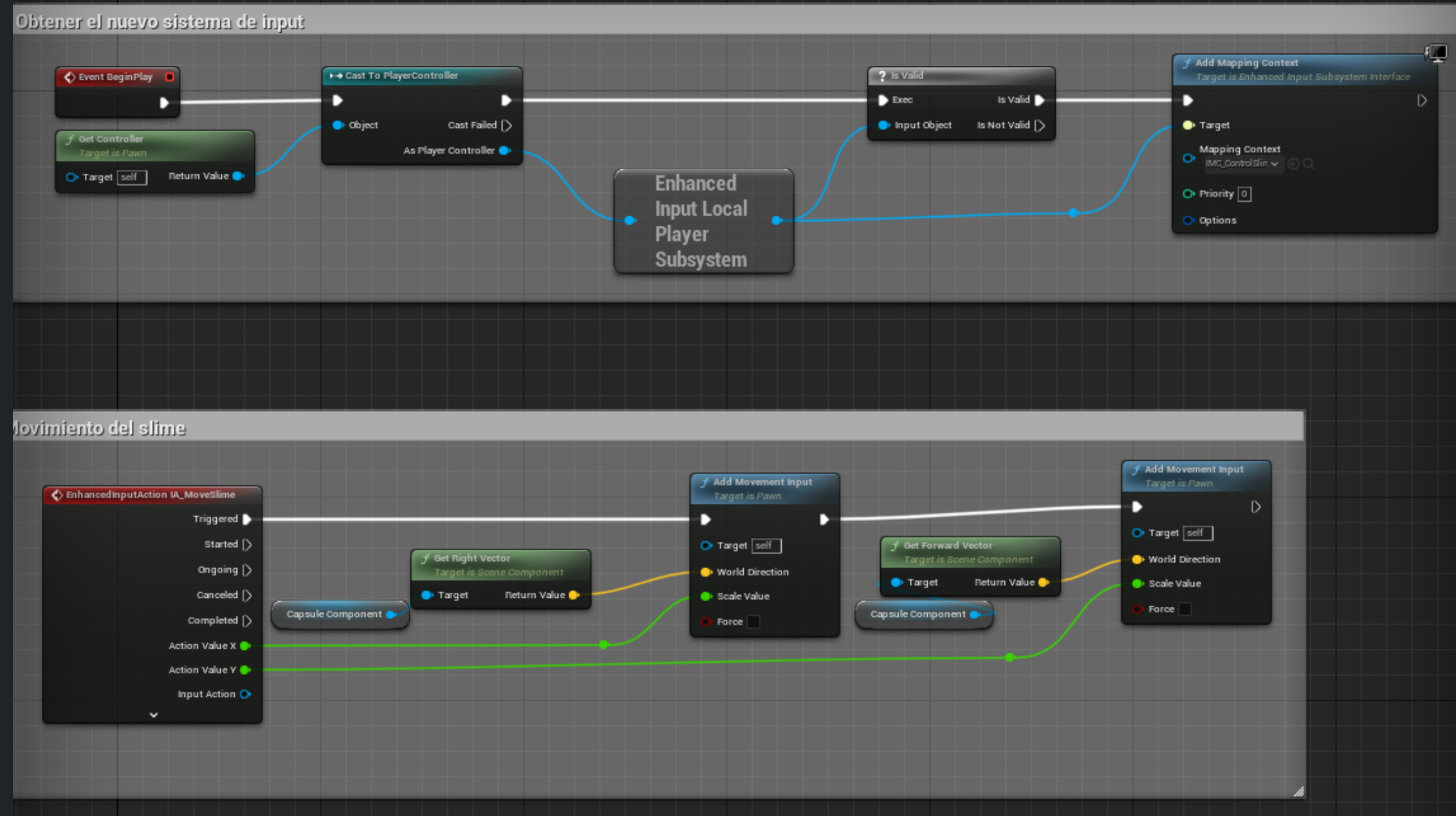
}

# Conocimientos previos {



UNREAL  
ENGINE

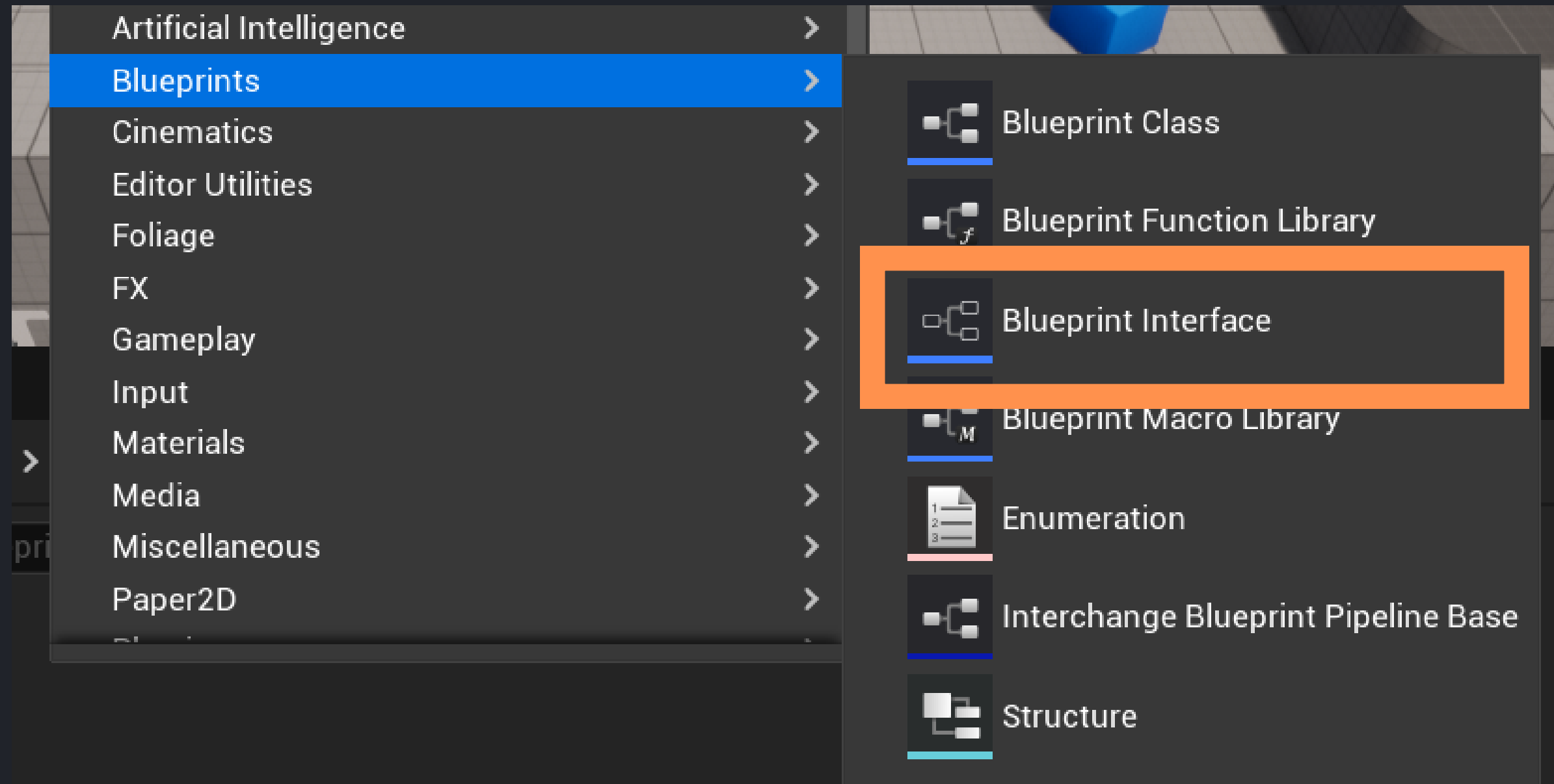
- Blueprints.
- Variables y parameters.
- Funciones.



}

# Indice {

- Definición.
- Usos.
- Ejemplo 1.
- Ejemplo 2.
- Ejemplo 3.



# Avance {

APRENDIENDO

## FASE 1

Conocer  
**Blueprints  
Interface.**

## FASE 2

Conectar  
una  
interacción  
entre un  
**Blueprint  
interface**  
y un  
objeto.

## FASE 3

Generar una  
interacción  
entre un  
**Blueprints  
interface** y  
varios  
objetos.

## FASE 4

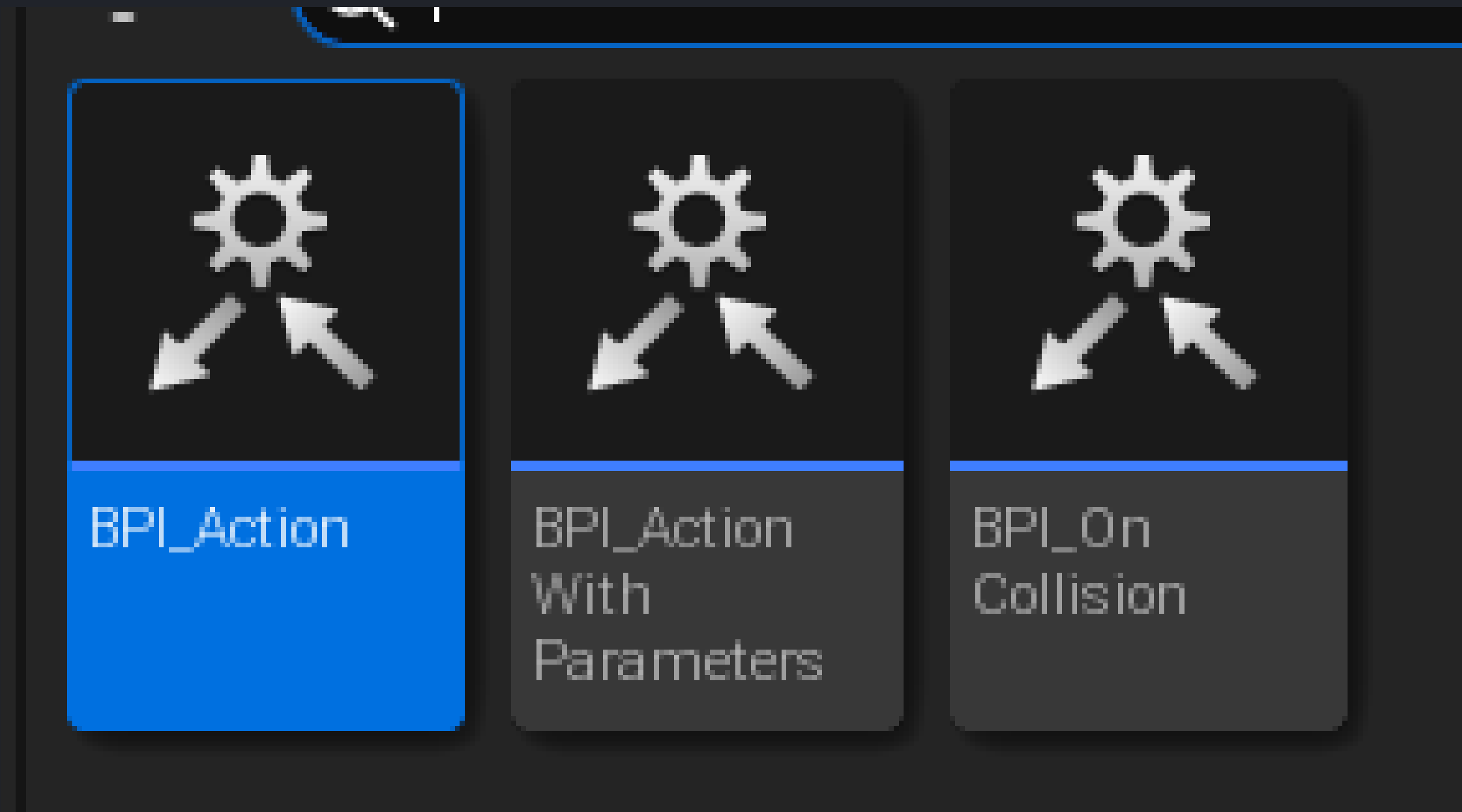
Crear  
**Blueprints  
Interfaces**  
con  
parámetros.

## FASE 5

Experimentar.

}

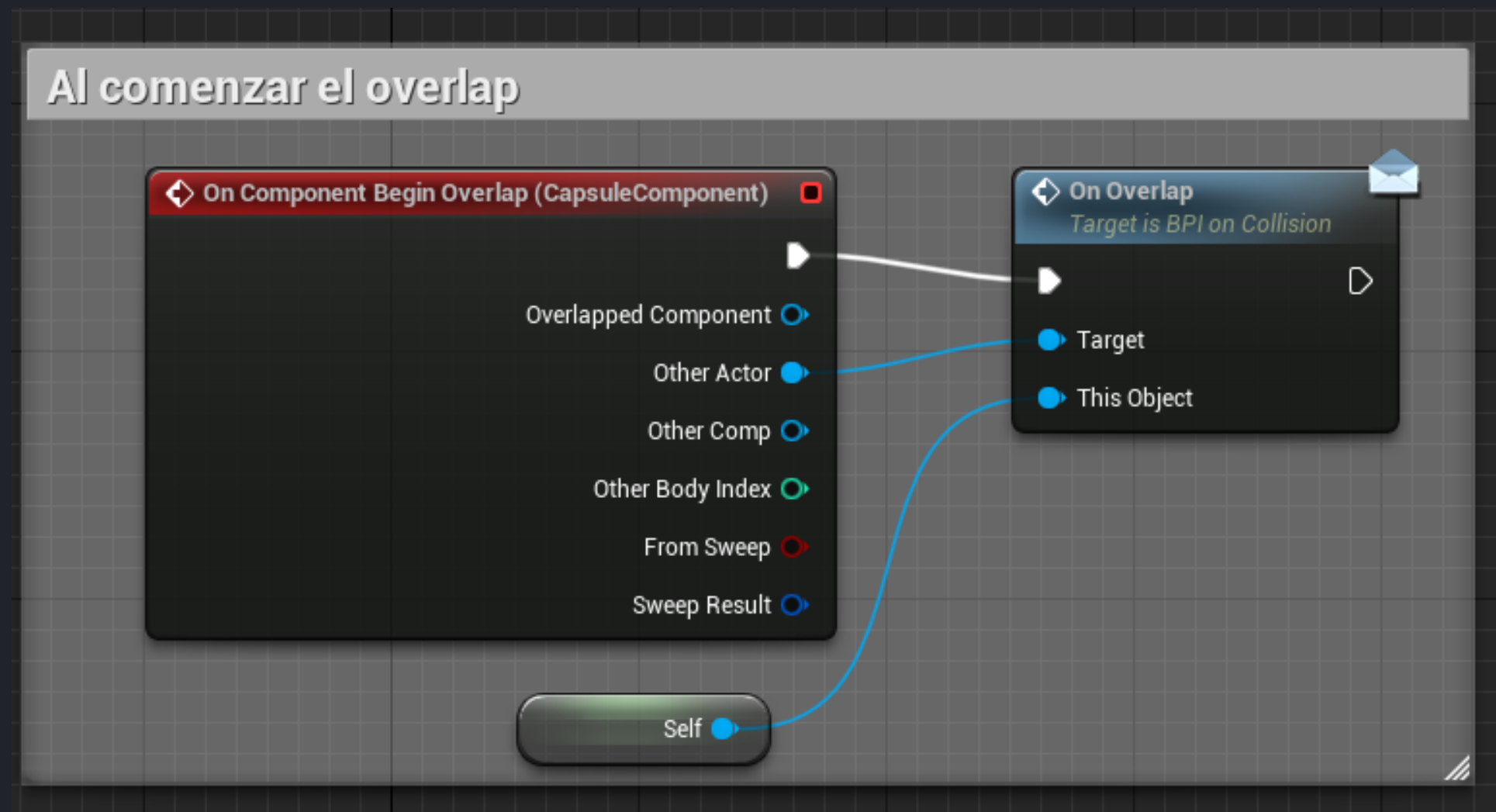
# Interface Blueprint {



# Definiciones {



Una Interface Blueprint es una forma de definir un conjunto de funciones que se pueden implementar en diferentes objetos para compartir funcionalidad de manera eficiente.

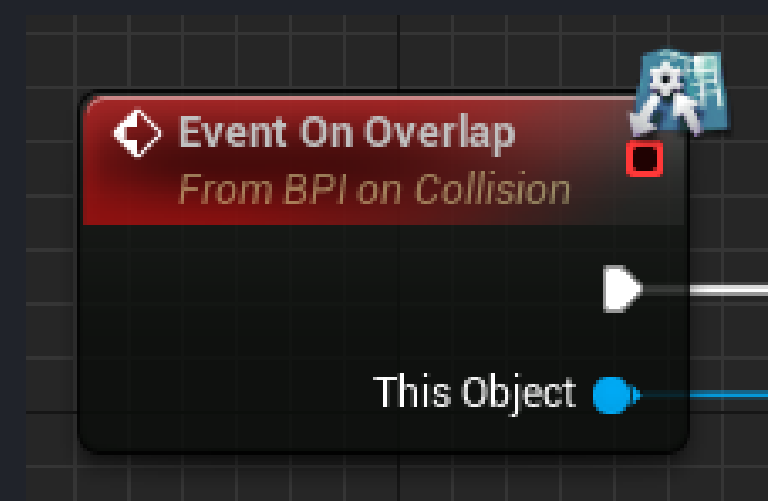
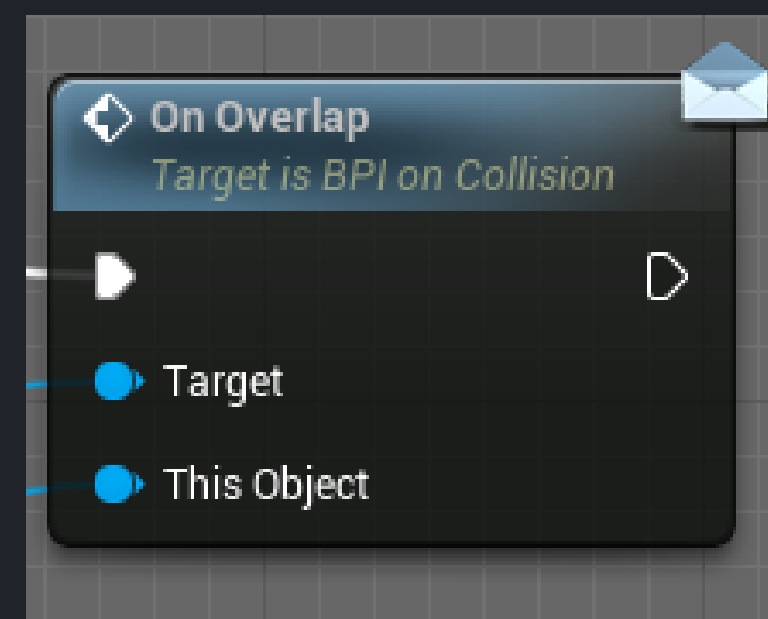
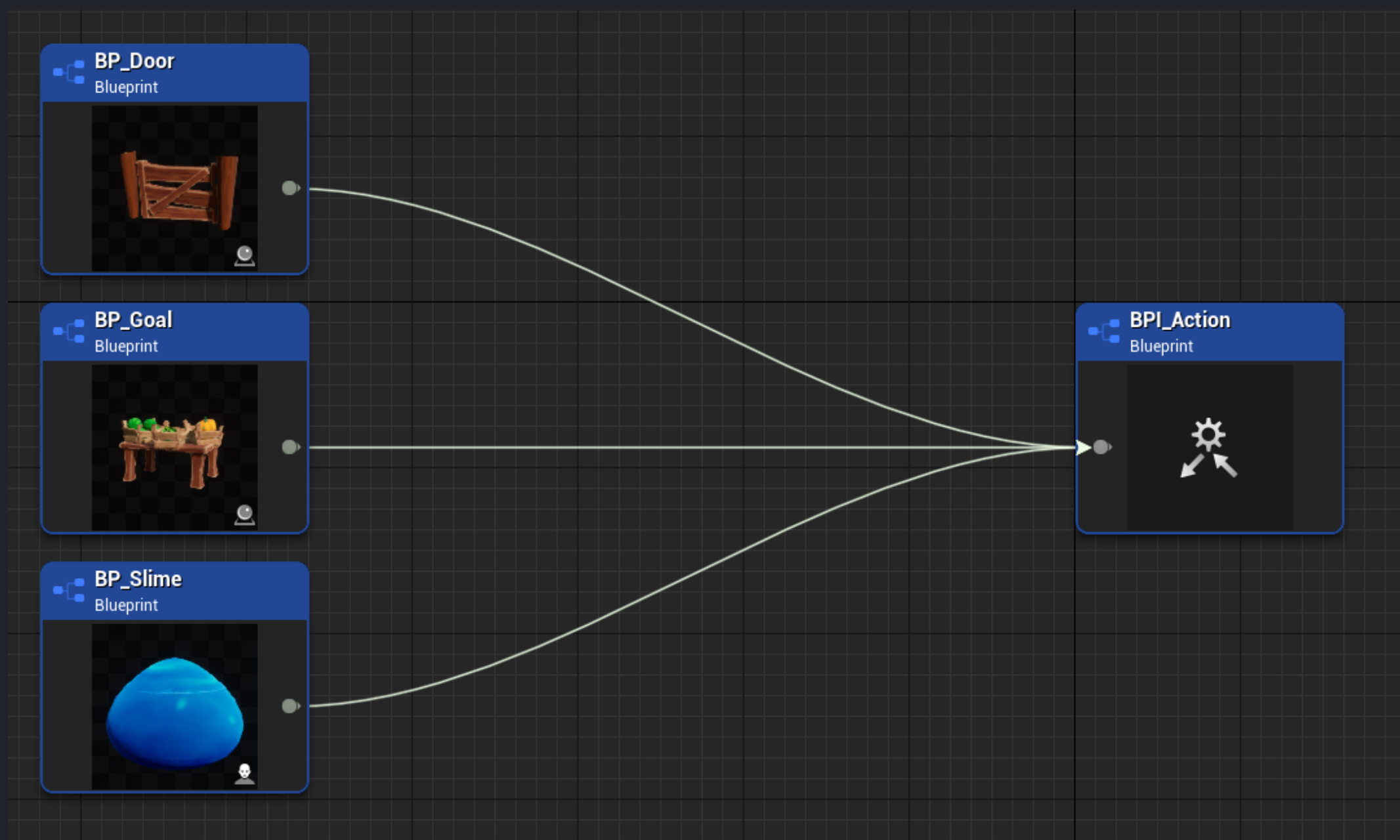


}





# Referencia {



}

## Datos relevantes {

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit. Ut a enim  
nec nisl ullamcorper eleifend.  
Praesent risus leo, fringilla et nulla  
at, egestas euismod orci. Suspendisse  
porttitor diam eu condimentum aliquam.  
Fusce interdum cursus nisl ut rutrum.

Donec et sapien sit amet nisl pretium  
efficitur. Morbi faucibus felis  
mauris, sit amet finibus ipsum finibus  
at. Praesent maximus tincidunt  
fermentum. Fusce eget justo a sem  
auctor dapibus.

25%

Bugs reportados la semana anterior.

256

Horas invertidas en solución de  
errores.

187.000

Líneas de código formateadas y  
optimizadas.

458

Datos duplicados.

387

Horas invertidas en las apis.

}

# Avance {



APRENDIENDO

## FASE 1

Conocer  
**Blueprints**  
Interface.

## FASE 2

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprint**  
interface  
y un  
objeto.

## FASE 3

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprints**  
interface y  
varios  
objetos.

## FASE 4

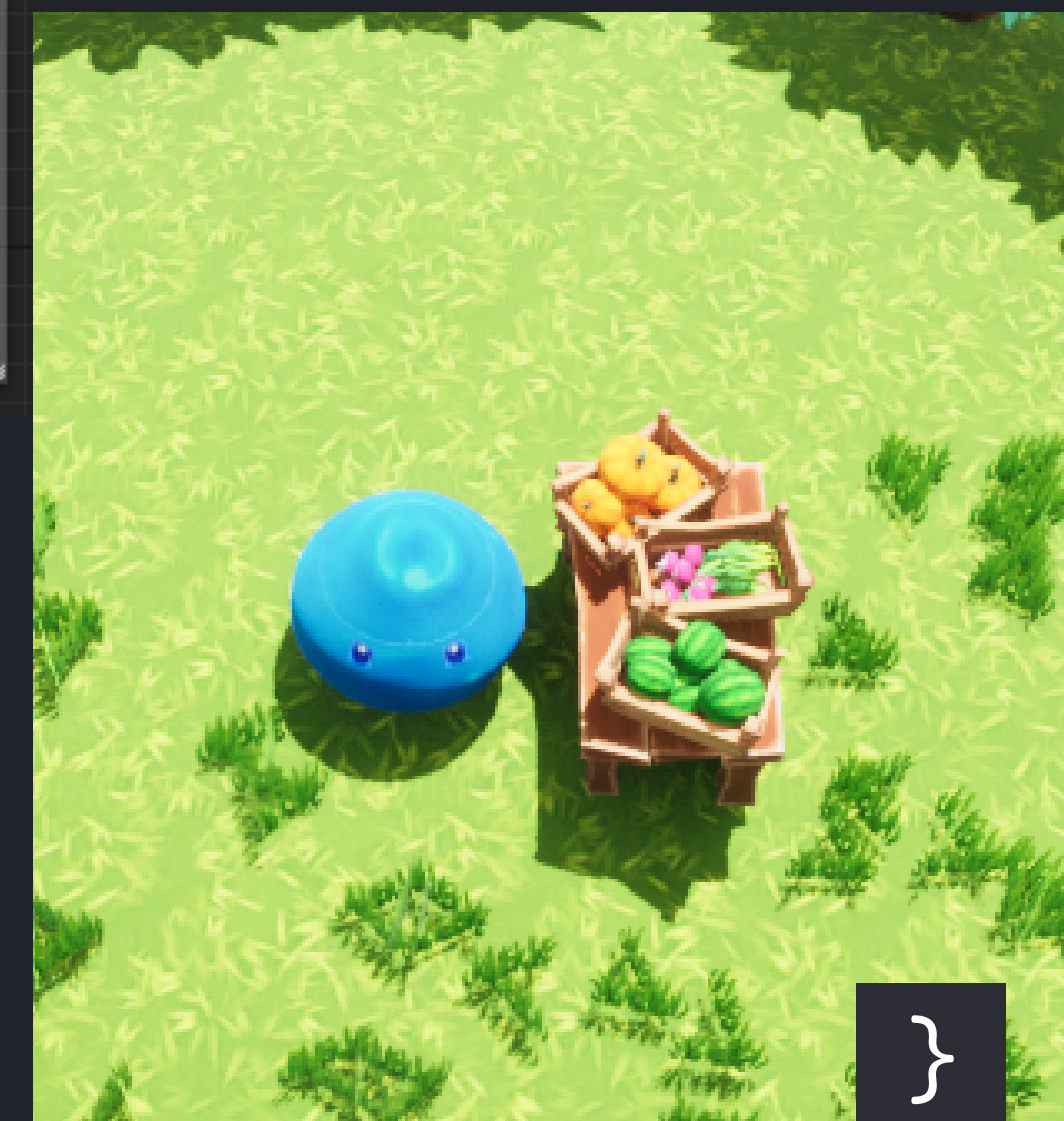
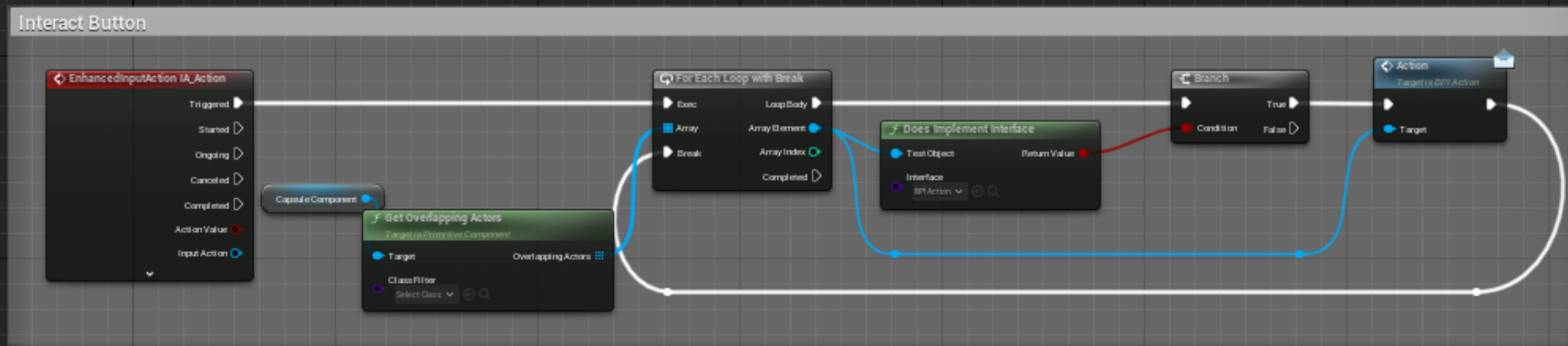
Crear  
Blueprints  
Interfaces  
con  
parámetros.

## FASE 5

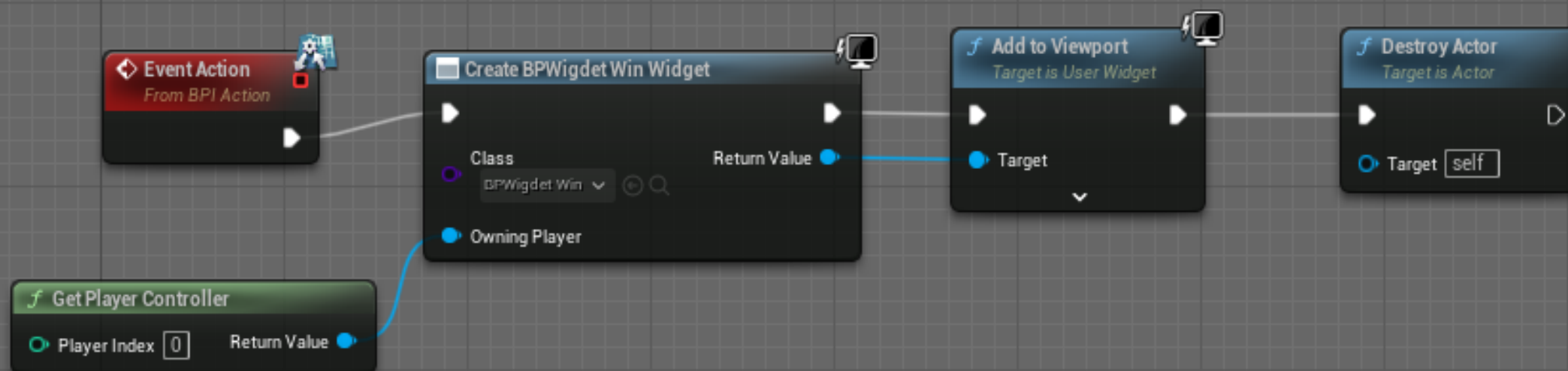
Experimentar.

}

# Ejemplo 1: Interactuar con un objeto. {



## Evento de acción



}

# Avance {

## FASE 1

Conocer  
**Blueprints**  
Interface.

## FASE 2

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprint**  
interface  
y un  
objeto.

APRENDIENDO

## FASE 3

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprints**  
interface y  
varios  
objetos.

## FASE 4

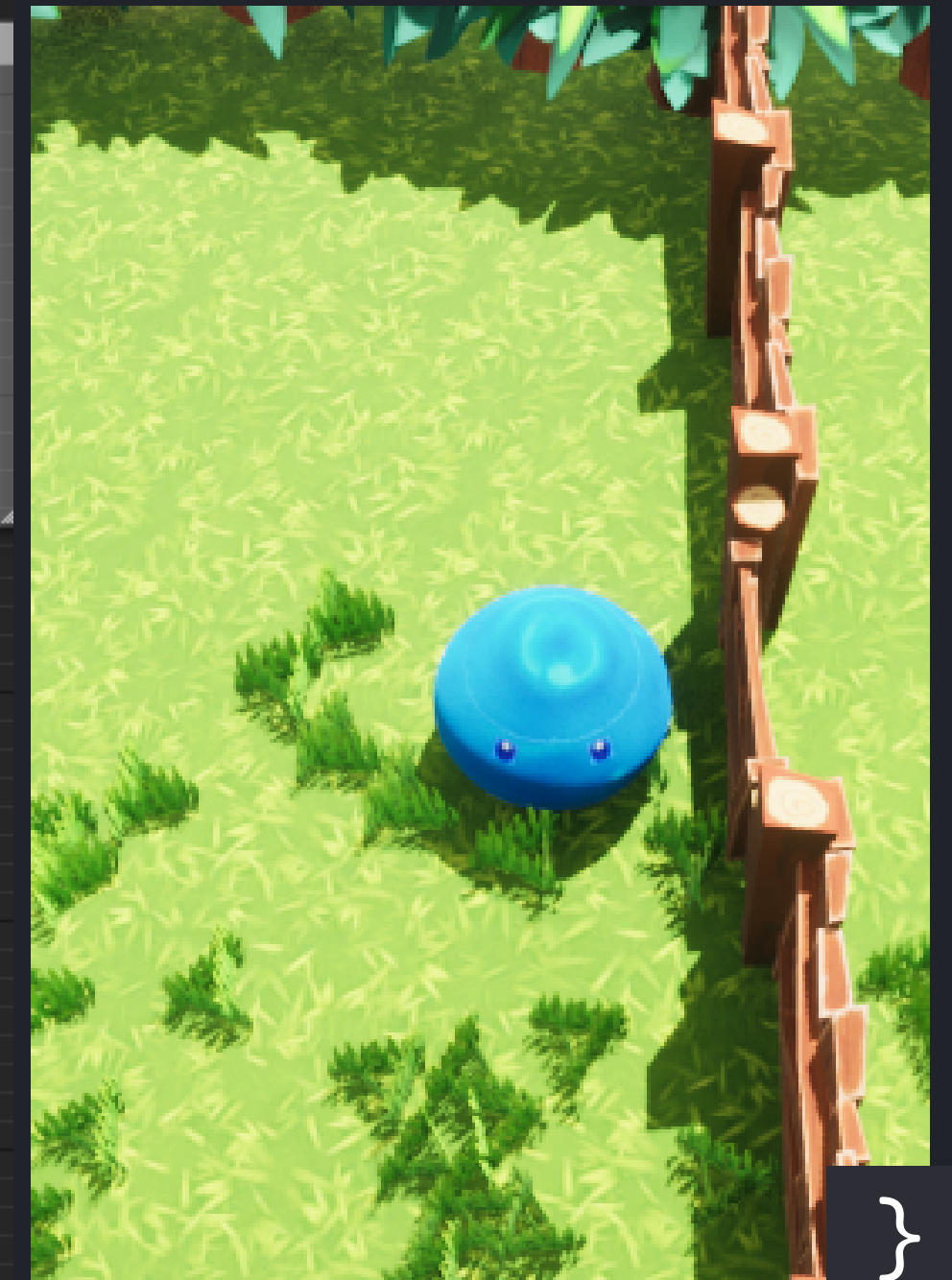
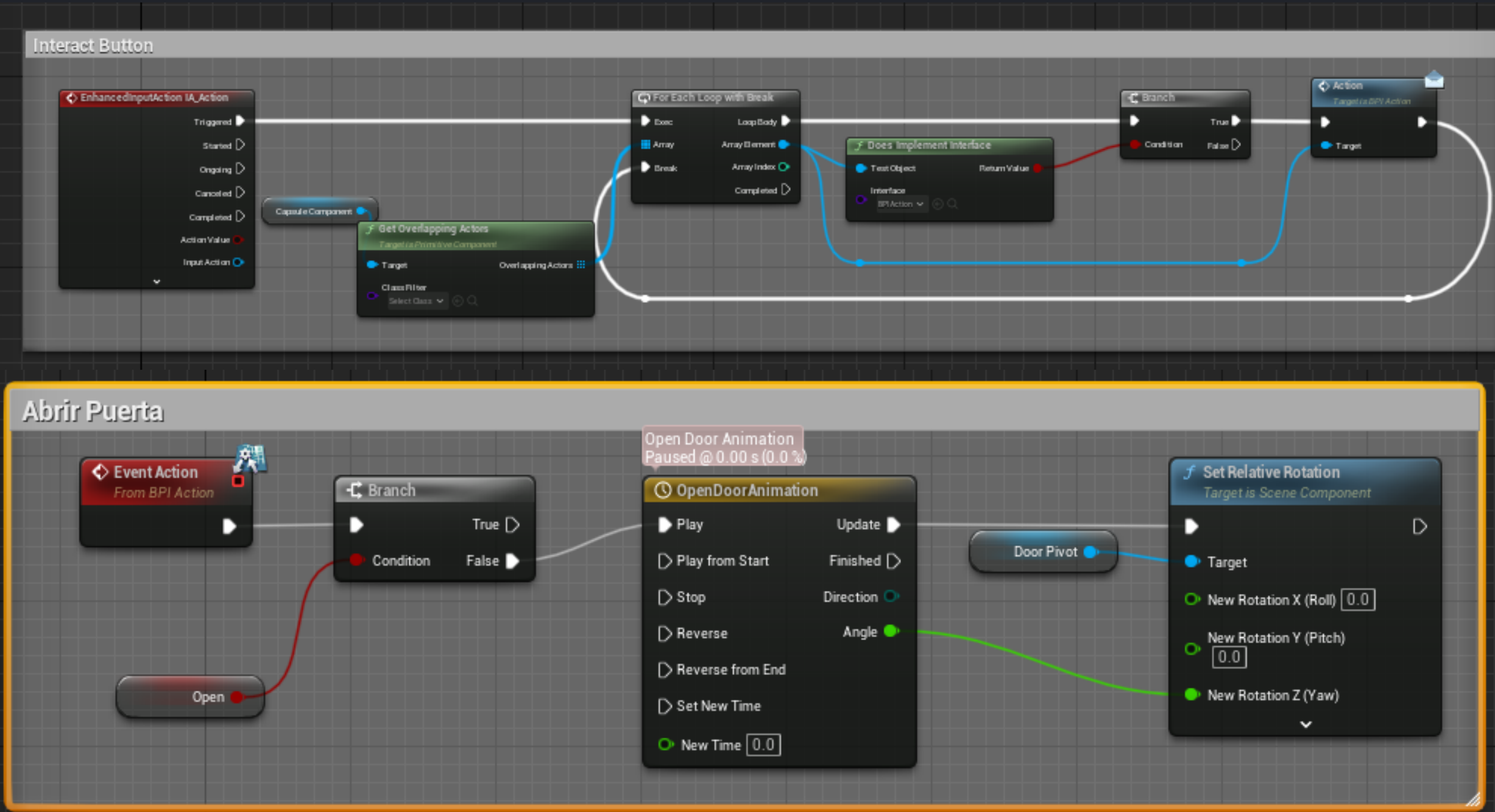
Crear  
Blueprints  
Interfaces  
con  
parámetros.

## FASE 5

Experimentar.

}

# Ejemplo 2: Misma interface dos objetos distintos. {



}

# Avance {

## FASE 1

Conocer  
**Blueprints**  
Interface.

## FASE 2

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprint**  
interface  
y un  
objeto.

## FASE 3

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprints**  
interface y  
varios  
objetos.

APRENDIENDO

## FASE 4

Crear  
Blueprints  
Interfaces  
con  
parámetros.

## FASE 5

Experimentar.

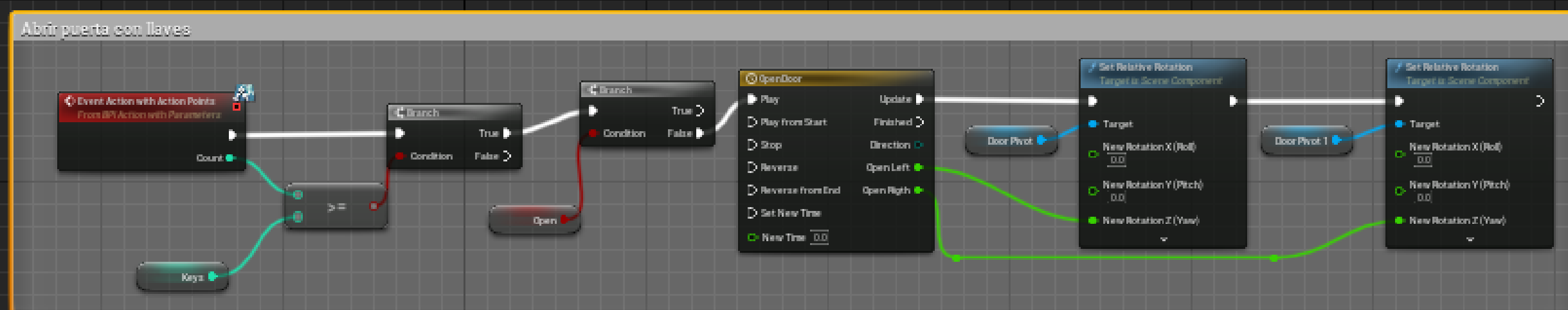
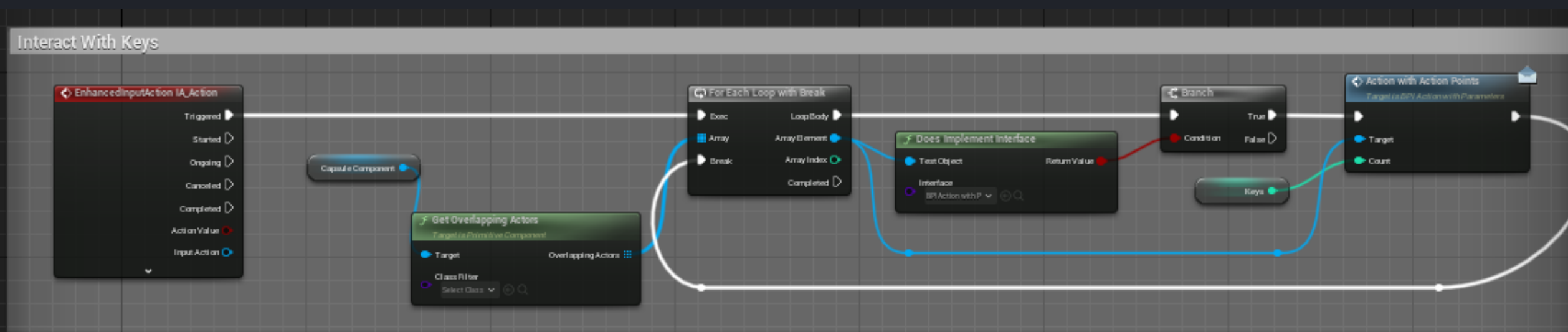
}





UNREAL  
ENGINE

# Ejemplo 3: Interfaz con parámetros {



}



## Usos y beneficios {

01

Compartir  
variables y  
propiedades

02

Evita el  
sobre exceso  
de  
referencias.

03

No es  
necesario  
hacer cast  
de clases.

04

Puede pasar  
parámetros y  
funciones.

05

Pueden  
retornar  
datos.

06

Orden y  
legibilidad.

07

Rápido de  
implementar.

08

No repetir  
el código.

}

# Avance {



## FASE 1

Conocer  
**Blueprints**  
Interface.

## FASE 2

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprint**  
interface  
y un  
objeto.

## FASE 3

Crear una  
interacción  
entre un  
**Blueprints**  
interface y  
varios  
objetos.

## FASE 4

Crear  
Blueprints  
Interfaces  
con  
parámetros.

APRENDIENDO

## FASE 5

Experimentar.

}

Enlaces {



**Walter Veneros**

Slime Model

Fantastic Village

}

```
<!--Unreal Engine-->
```

Gracias {

```
<Por="Walter Veneros"/>
```

}



**UNREAL**  
**ENGINE**