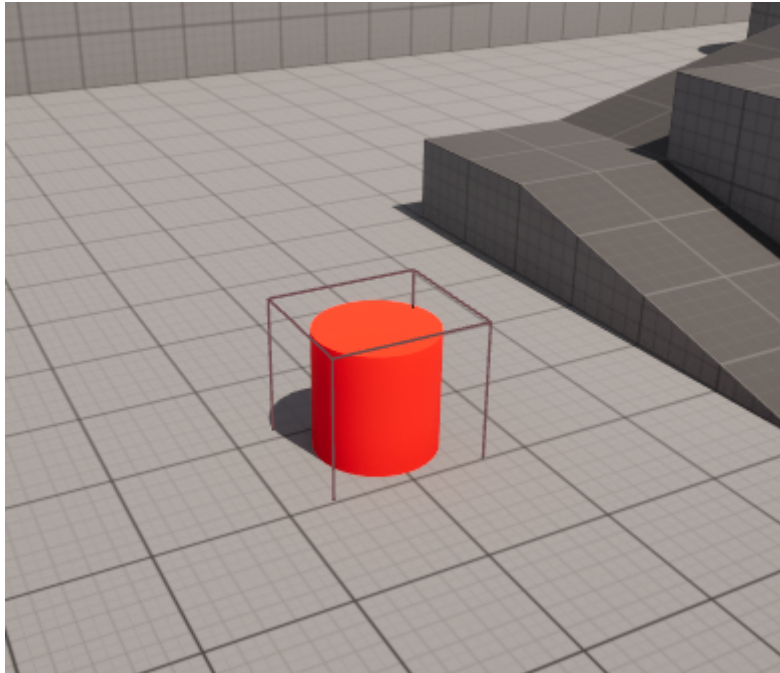
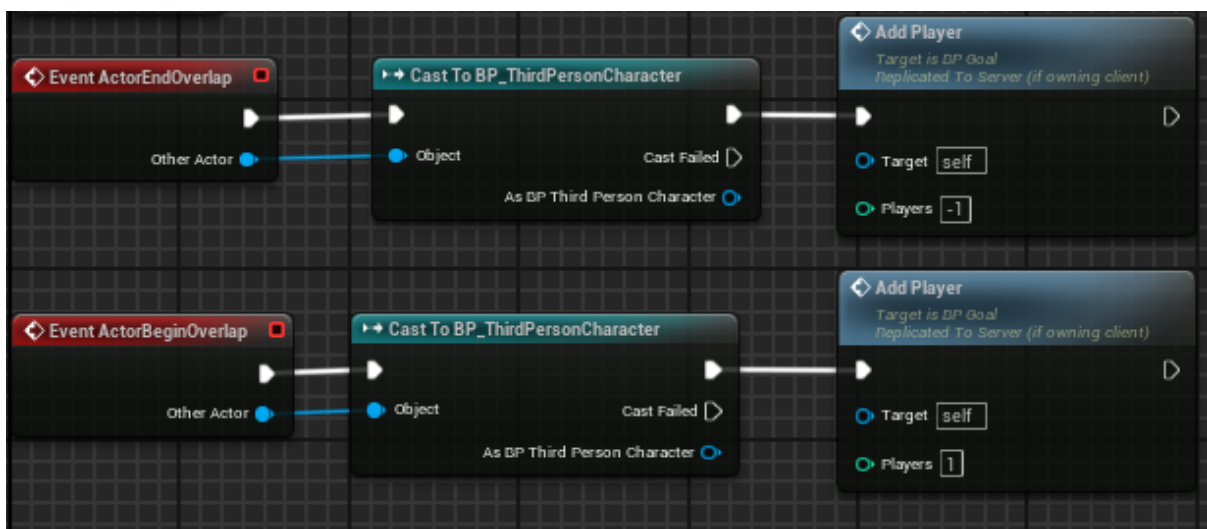


## Tarea 2 Multijugador en red

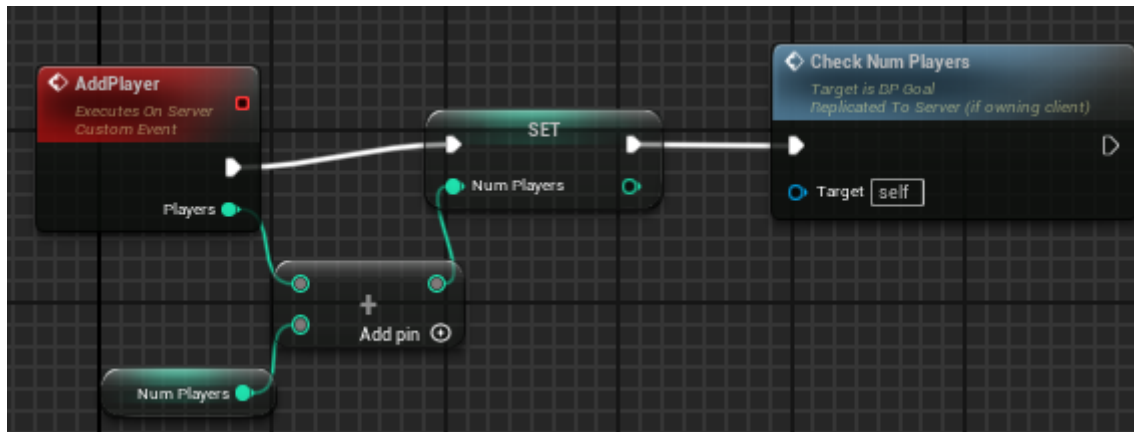
Se ha creado un *blueprint class* heredando de actor, *BP\_Goal*, que hará de hito en nuestro juego. Este *blueprint* tiene activa la propiedad *replicates* para que se replique en todos los clientes. Además, se le ha añadido un caja de colisión para detectar cuando los jugadores se superponen con esta.



Los jugadores al colisionar con este actor activarán el evento *ActorBeginOverlap* y al alejarse se activará *ActorEndOverlap*. Al colisionar se añadirá un jugador a una variable que contabiliza los jugadores que se encuentran en contacto con el actor, al dejar de colisionar se resta el jugador que abandona la colisión. Hacemos un *cast* a *BP\_ThirdPersonCharacter* para saber si la colisión la ha producido un jugador y por último llamamos al evento *addPlayer*. Este evento sólo se llamará si el actor que ha entrado en contacto es además el cliente propietario.



El funcionamiento de AddPlayer es muy simple, suma a la variable *Num Players* el parámetro *Players*. Que vale 1 si colisiona y -1 si abandona la colisión.



Por último, tendríamos que comprobar que el número de jugadores dentro de la colisión es mayor a un límite, límite que almacenamos en la variable *MaxPlayersColliding*. Si *NumPlayers* es mayor o igual, activamos un evento que cambiará el material al actor, indicando que el hito se ha completado, pero si *NumPlayers* vuelve a ser menor volveremos a cambiar el material al antiguo.

