

**U-Echo
Training
Center**



Blueprints 2

Por David García y Arturo Escamilla

AMERIKE
INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
GUADALAJARA



Agenda

- Spline Component
- Add Component
- Timeline
- Collision
- Cast y Herencia

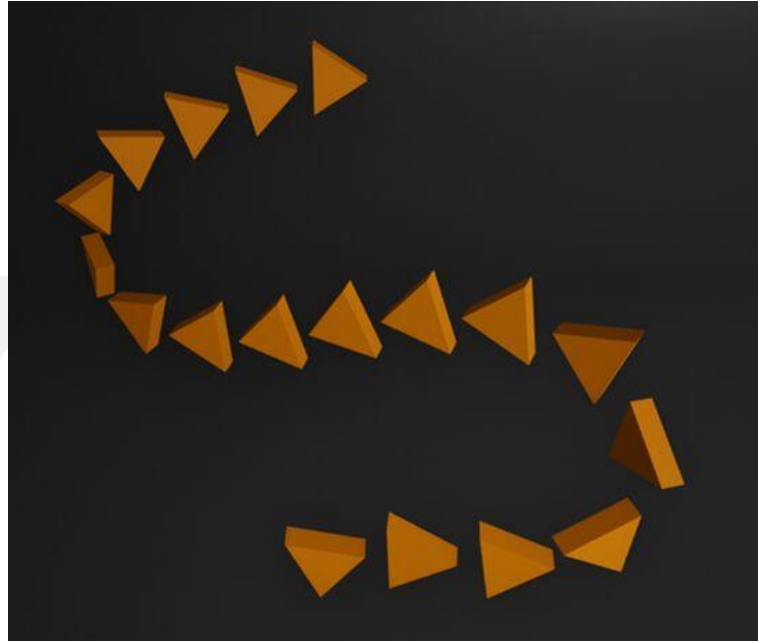
Objetivo:

Entender más conceptos de blueprints y ponerlos en práctica.



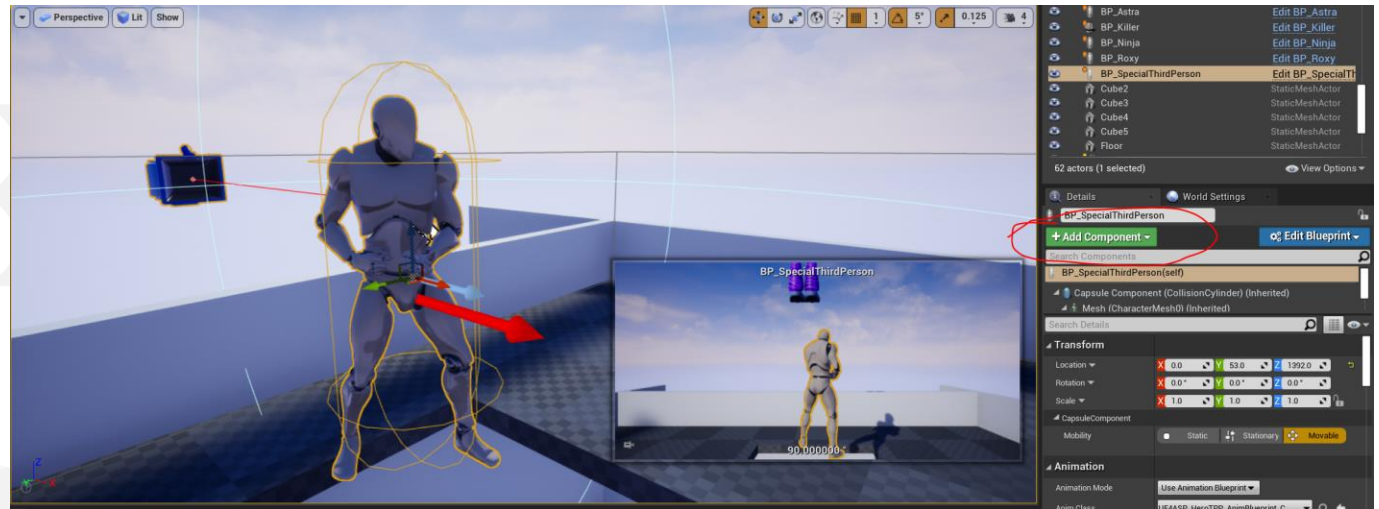
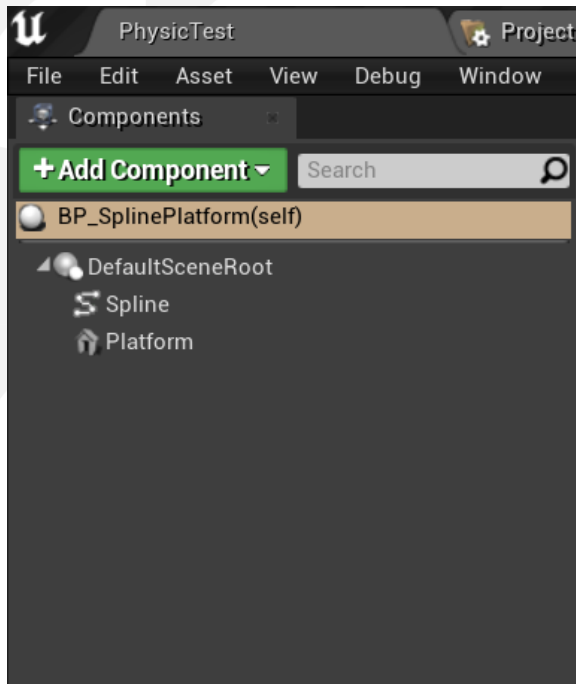
Spline component

- En esencia, son una "ruta" para definir y posicionar datos, como agregar una serie de objetos o mover objetos a través del spline.



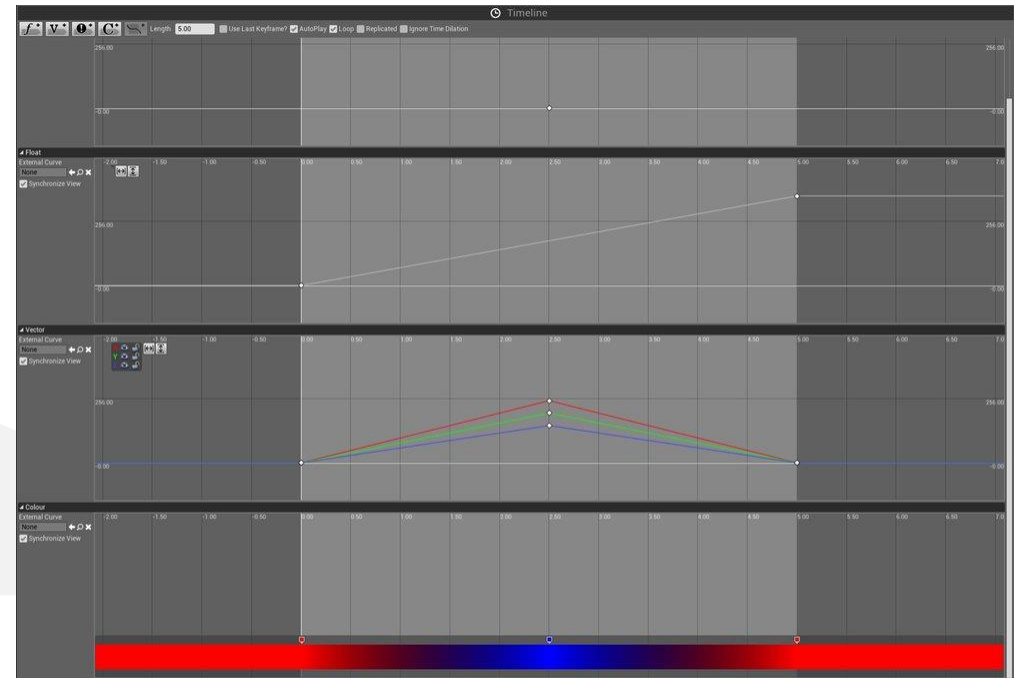
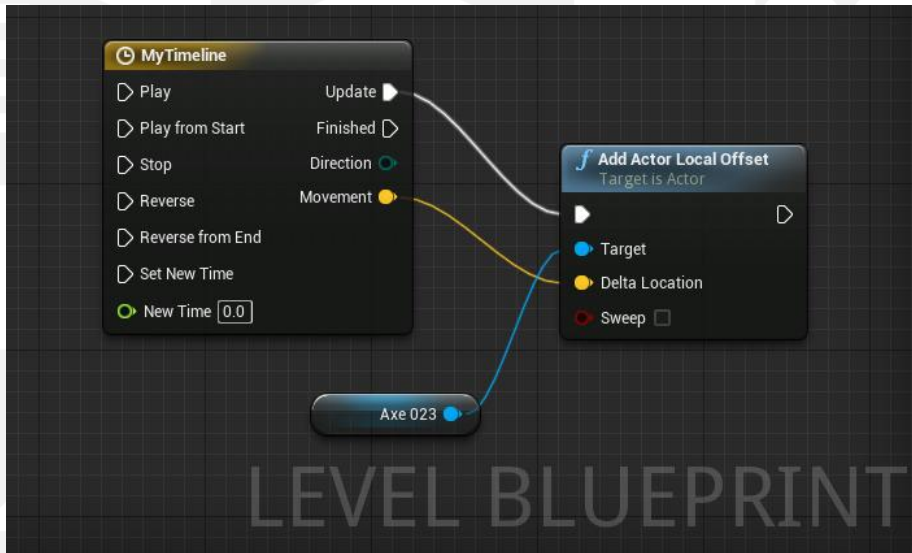
Add Component

- Para que nuestro blueprint tenga un spline, necesitamos el botón de Add component.



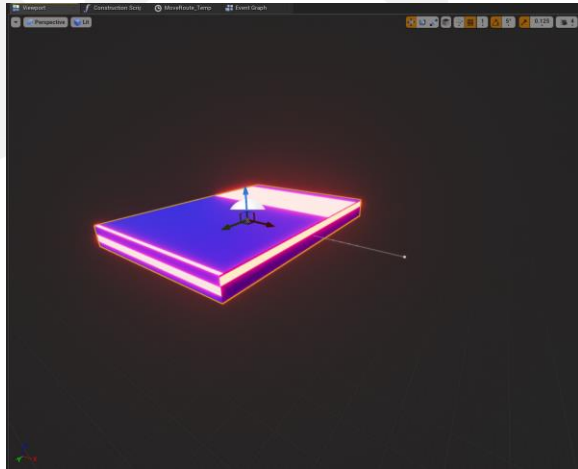
Timeline

- Nodo especial que nos permite reproducir "animaciones" por medio de diferentes métodos.
- Pueden ser editados desde el editor de Blueprint y se suelen usar para task simples como abrir puertas o acciones de manipulación de tiempo.



Hagamos una plataforma movable!

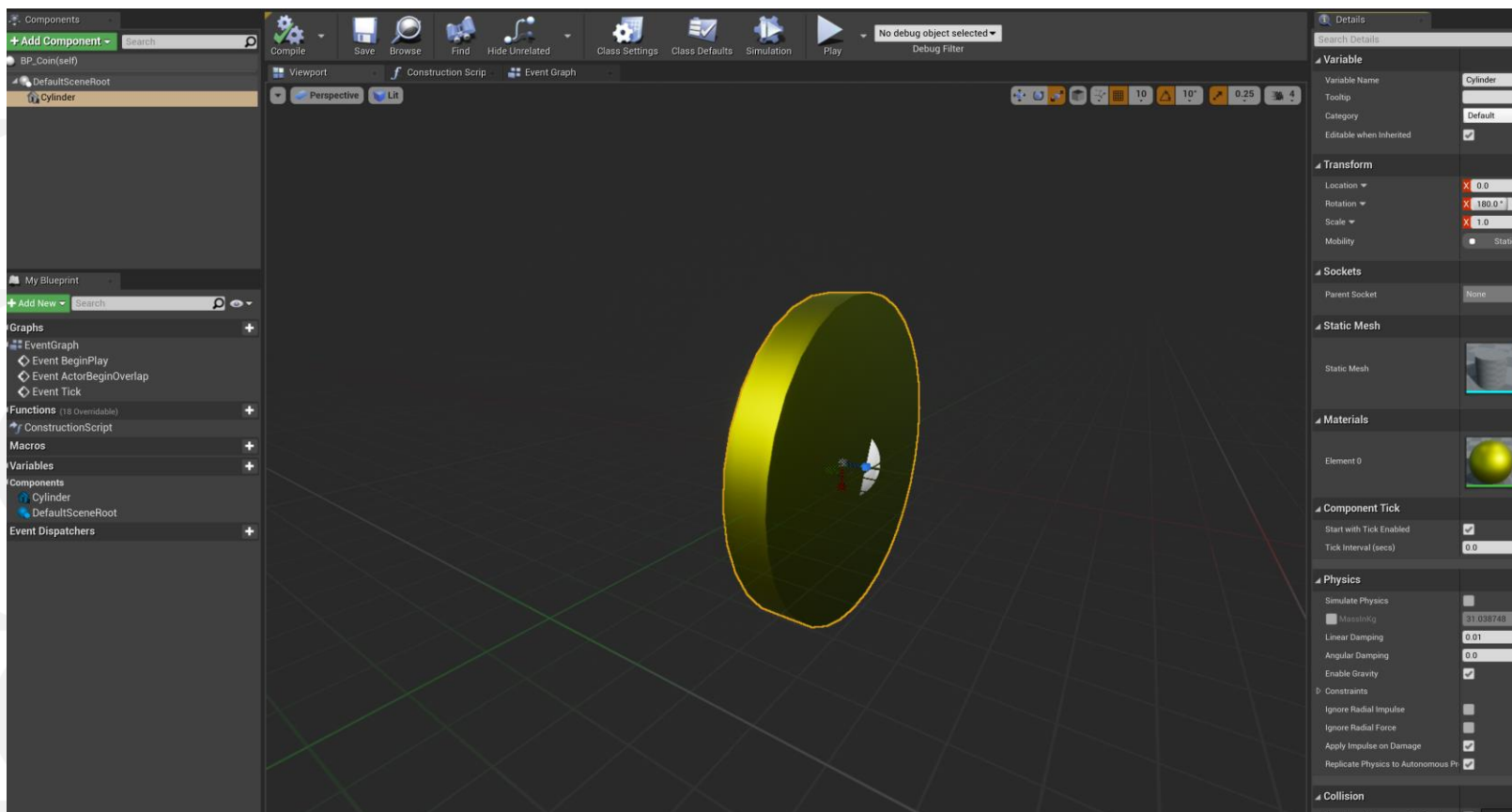
- Paso 1: Agregar un mesh y un Spline Component.
- Paso 2: Alterar la rotación y posición de la plataforma conforme al spline
- Paso 3: Hacer un Timeline para que la plataforma vaya de punto A a punto B
- Paso 4: Configurar la plataforma para que regrese de punto B a punto A y haga el ciclo de forma indefinida.



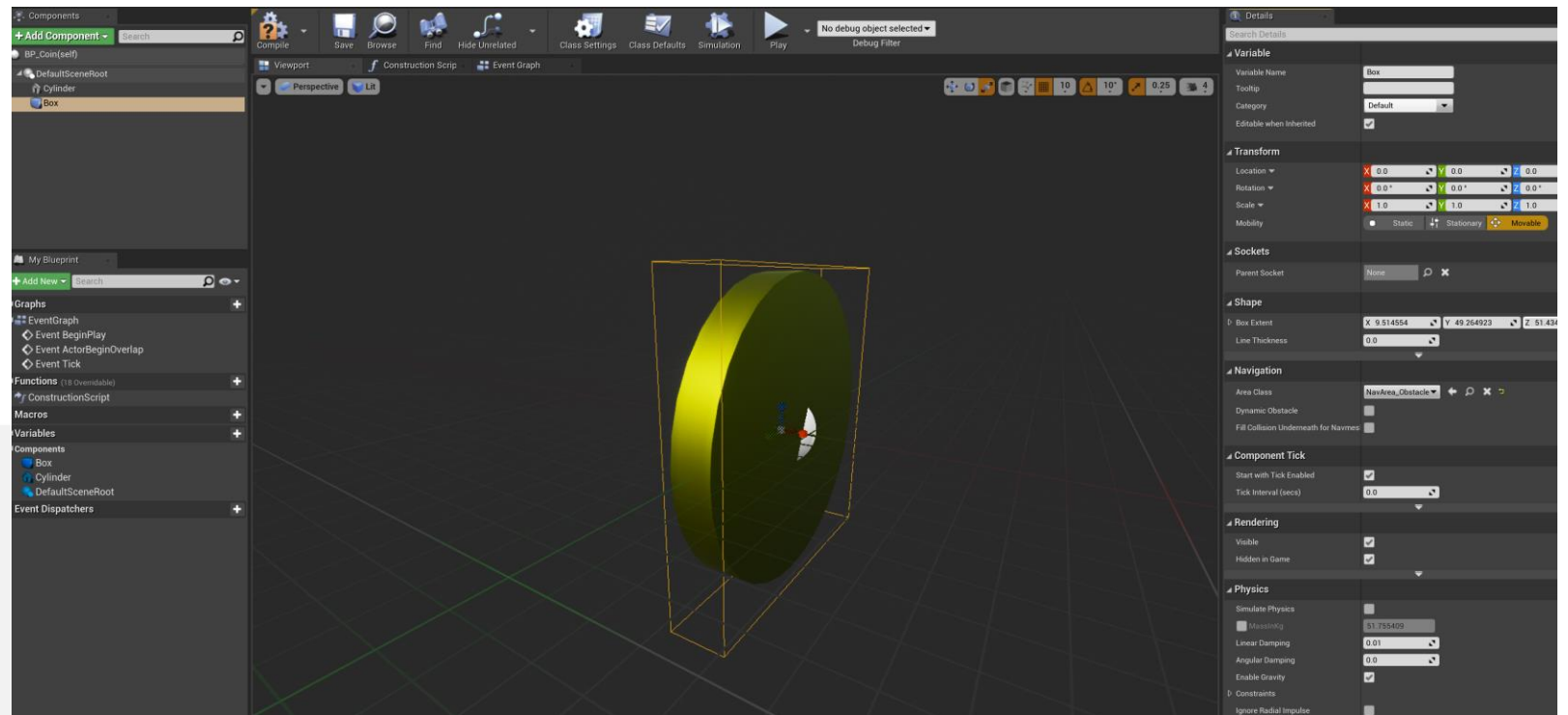
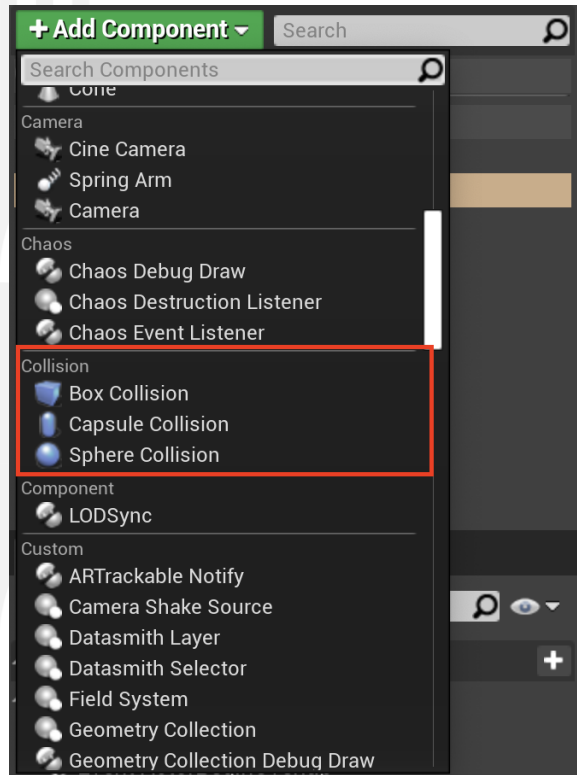
Ejemplo de la moneda



Moneda



Agregamos Box collision



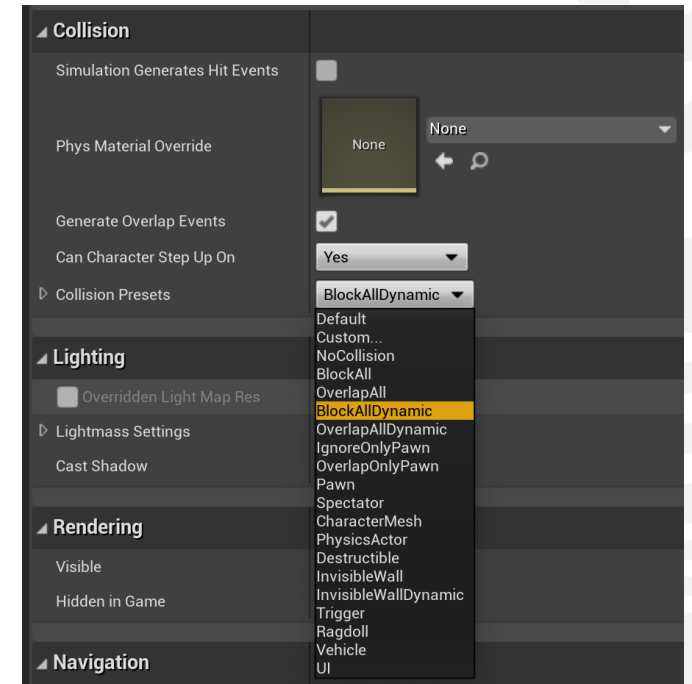
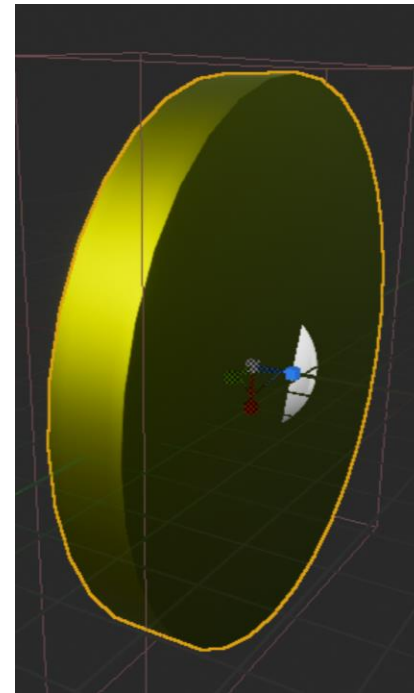
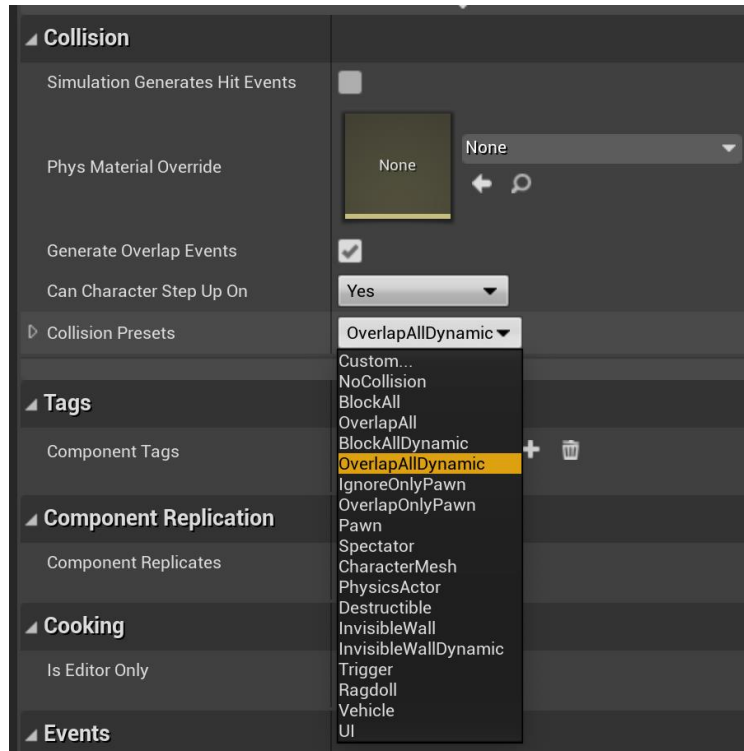
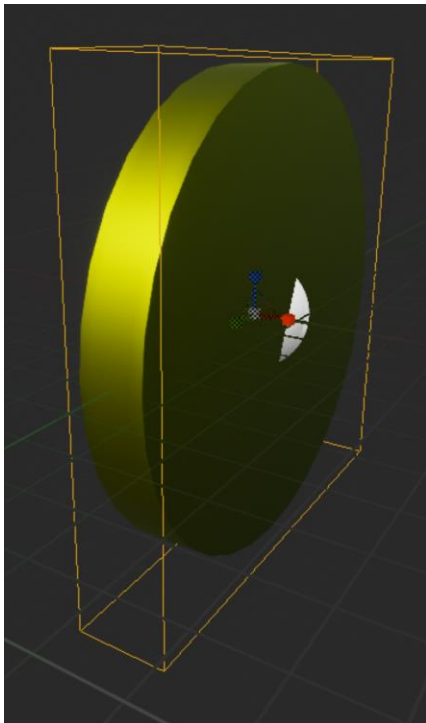
Collision



Tener cuidado con la colisión de nuestro "Mesh".

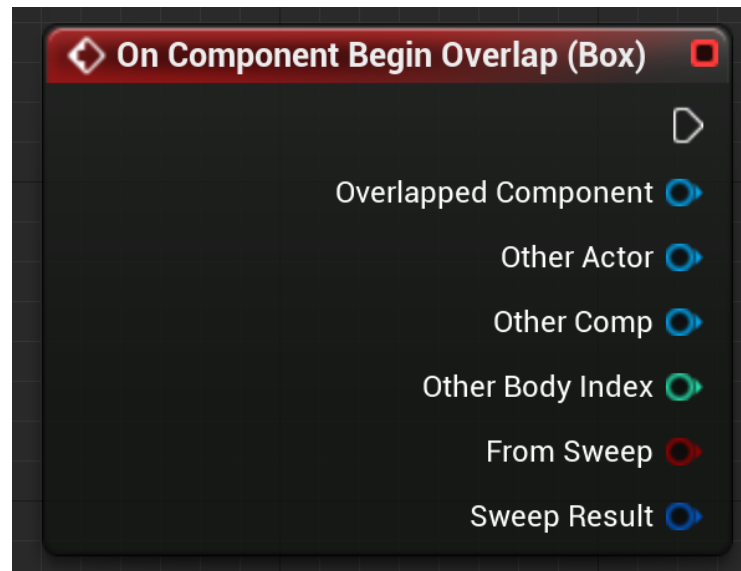
- Box collision

- Cilindro

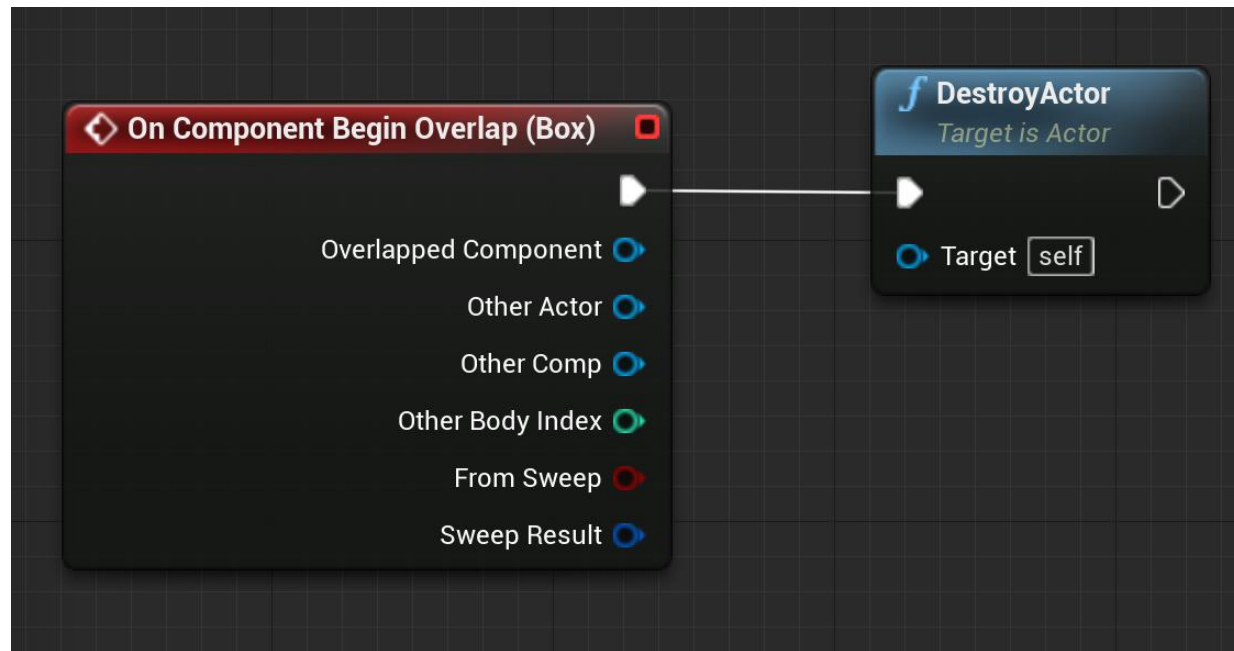


On Component Begin Overlap

- Evento que se activa cuando un objeto lo atraviesa.

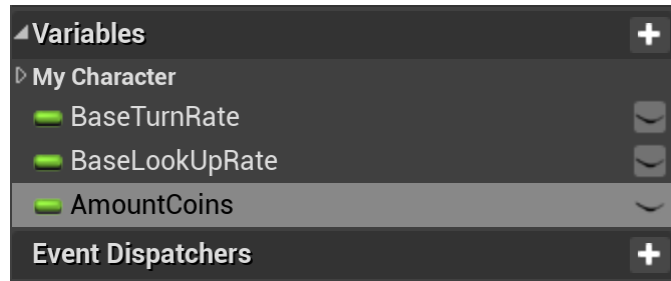
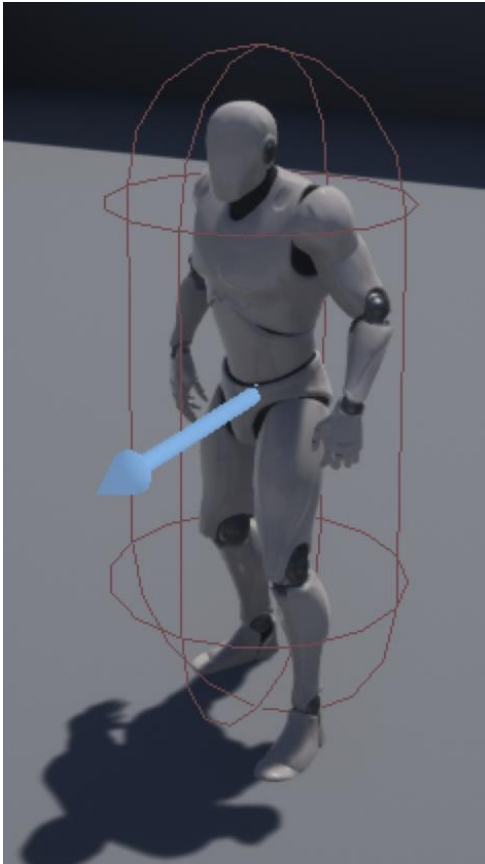


Destruir moneda



Necesitamos guardar la moneda

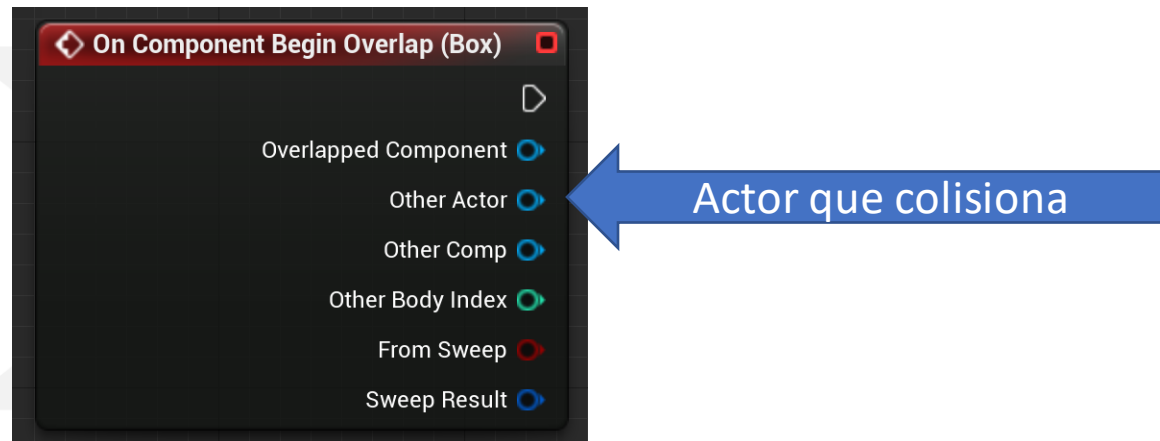
Creamos la variable en nuestro personaje.



Con un valor por defecto de "0".

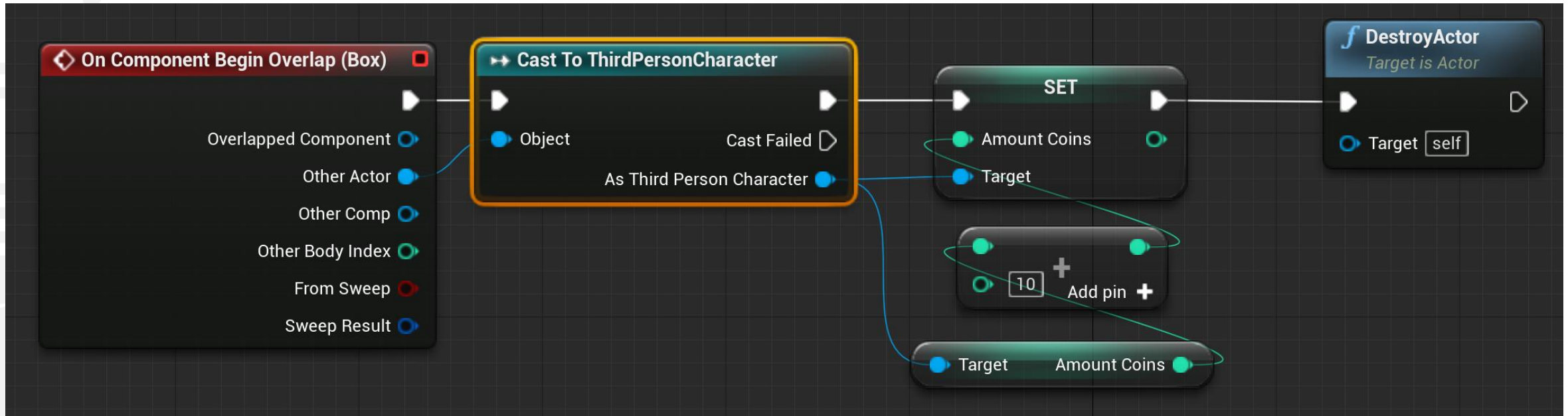
Actor que colisiona

- Aquí obtendremos el actor que esta colisionando



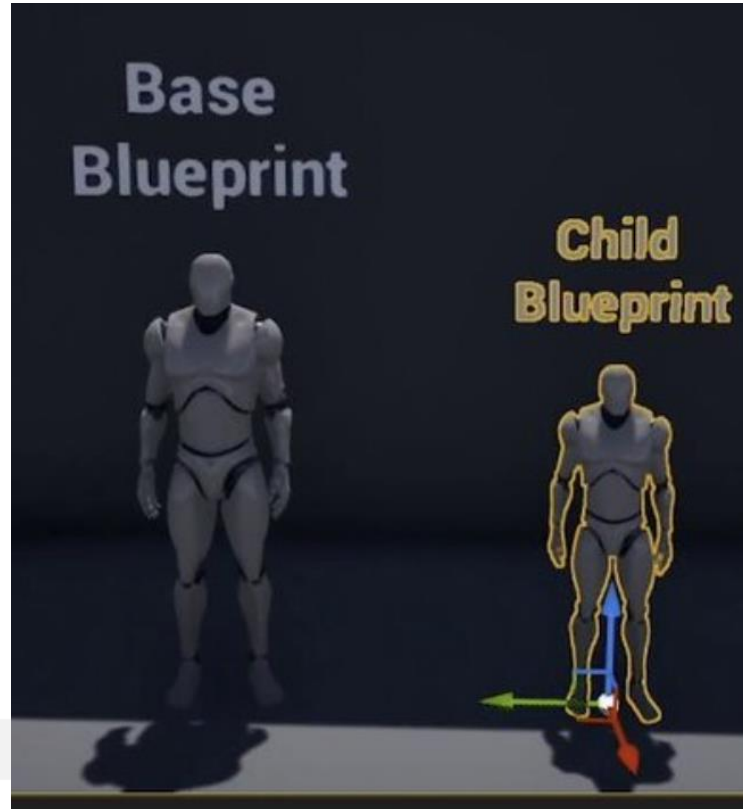
Cast

- Nos permite acceder y modificar las propiedades de nuestro "personaje".



Un poco de herencia

- Si creamos un hijo de nuestro "ThirdPersonCharacter" tendrá la función de tomar monedas y guardarlas.



Conclusiones

- **Aprendimos más conceptos y pusimos en práctica los Blueprints.**
- **También aprendimos a crear una plataforma movable.**
- **Vimos la lógica detrás de un elemento del juego (moneda, diamante, enemigo estático, etc.).**



Tarea de la semana

- Crear una plataforma movable.
- Crear un enemigo estático que le quite vida a nuestro personaje y al llegar a 0 que lo destruya.



Gracias

Correos:

- David García

dgarcia@amberstudio.com

- Arturo Escamilla

arturo.garcia@amberstudio.com



Arden Asociación Civil



arden_asociacion



Classroom - código de clase plow4fn



Discord -

<https://discord.gg/K6PHCgz8Mb>

AMERIKE

INSTITUTO UNIVERSITARIO

AMBER



ARDEN



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco



CIUDAD
CREATIVA
DIGITAL
GUADALAJARA

