

**U-Echo  
Training  
Center**



# Blueprints 3

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

- Construction Script.
- Evento Apply Damage y AnyDamage
- Linetrace.
- Funciones
- Blueprint Interface
- Cambiar de personajes durante Gameplay

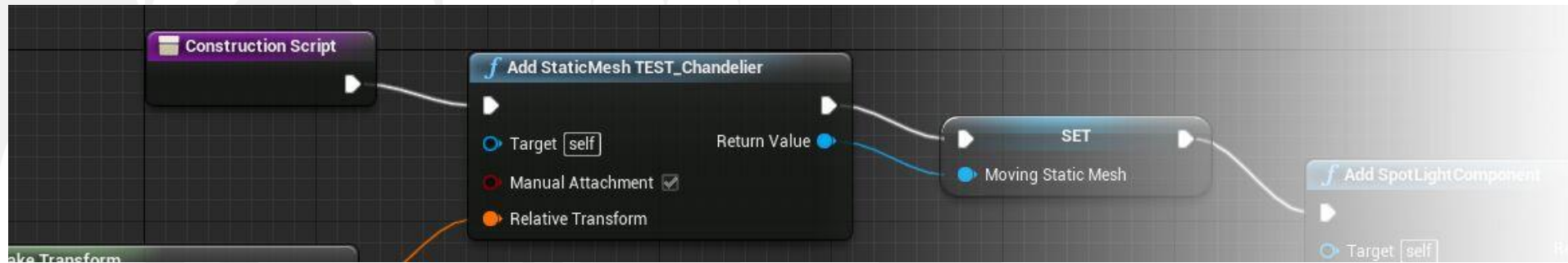
*Objetivo:*

*Complementar nuestros conocimientos de los blueprints*



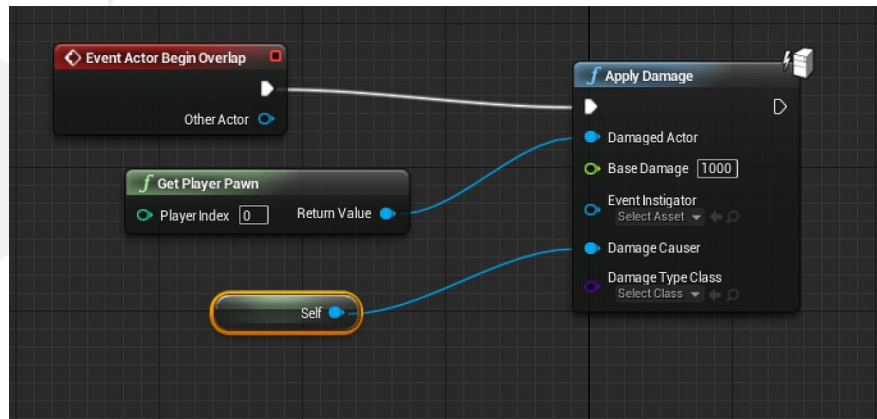
# Construction Script

Se trata de un nodo que se ejecuta fuera de juego, exactamente cuando se coloca dentro del nivel, como generar meshes, luces, etc. Deja de ejecutarse cuando el juego empieza a correr.



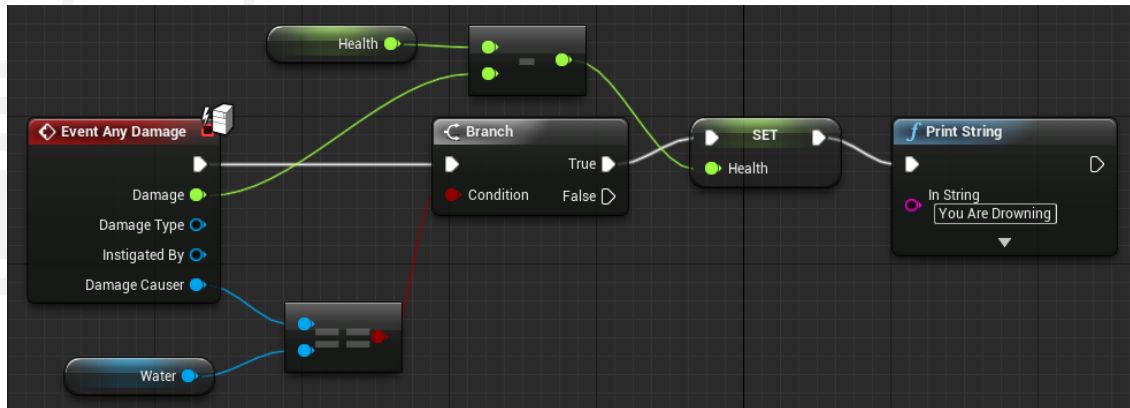
# Apply Damage

Evento que nos permite, como su nombre nos dice, aplicar daño a un actor, en general o en específico.



# Event AnyDamage

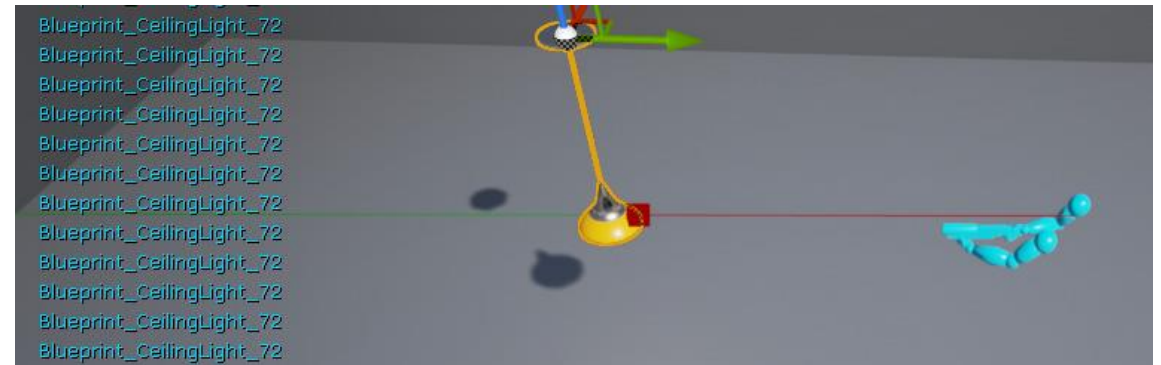
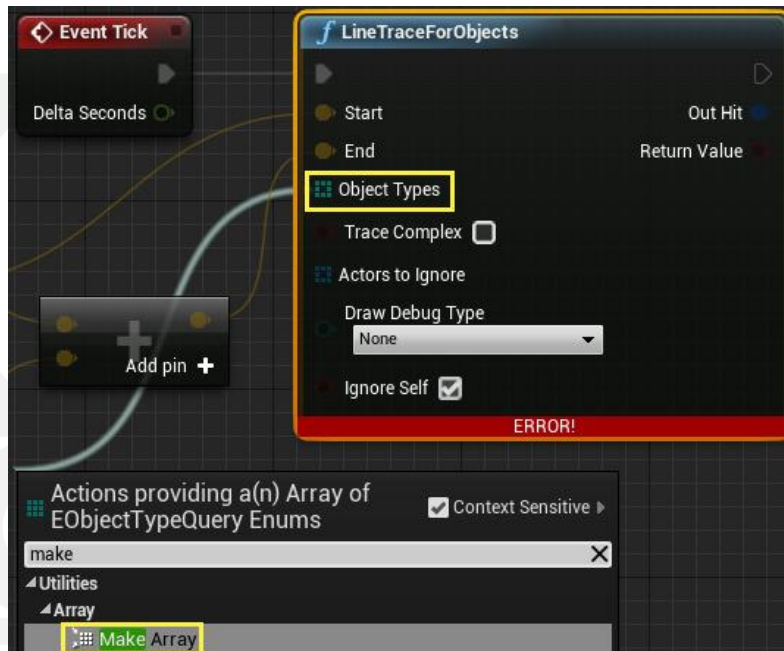
Para poder registrar el daño, necesitamos agregarle al actor afectado el Event AnyDamage. Aquí podremos redactar qué sucede cuando recibe daño.



# Linetrace

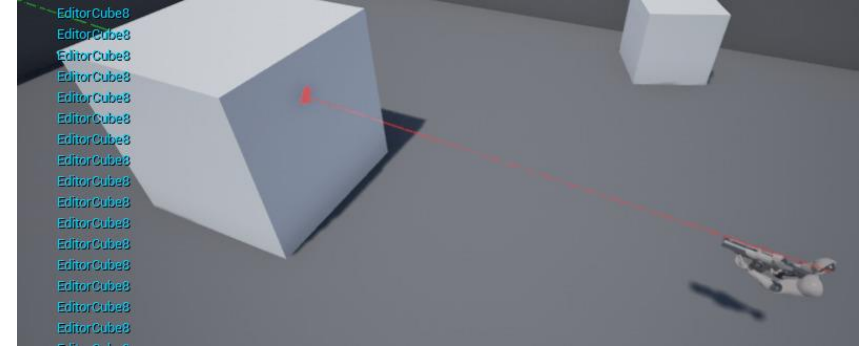


En pocas palabras, Linetrace dibuja una línea que indica si está colisionando con algún objeto. Normalmente se usa un Break Hit Result para generar una consecuencia de la colisión, como hacer daño.

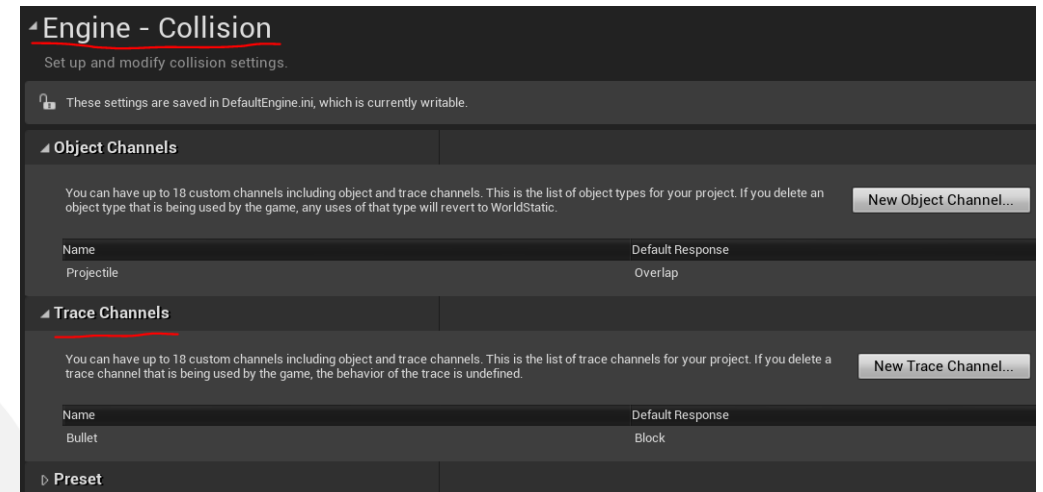
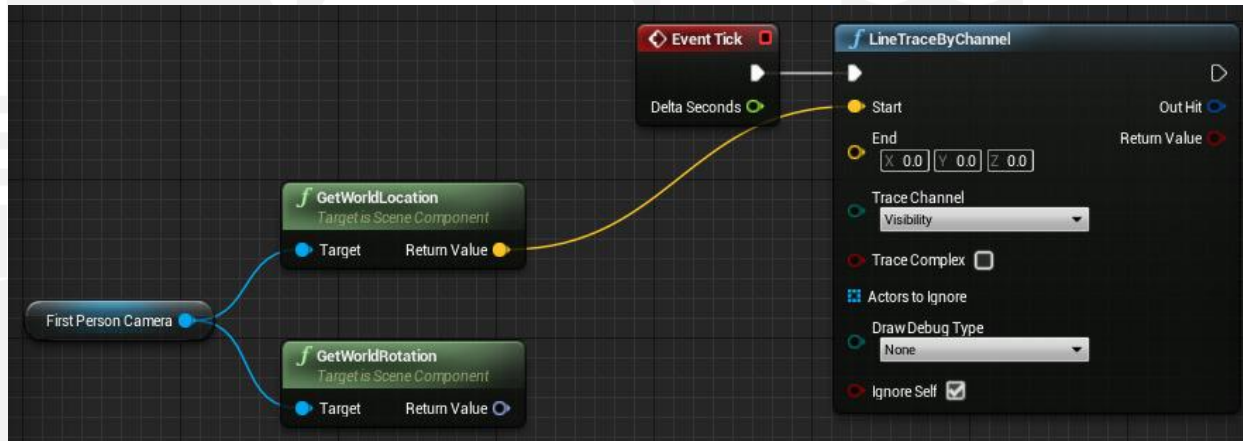




# Linetrace by Channel



Funciona de forma similar al LineTrace For Objects con la diferencia de que solo toma los canales Visibility y Camera. Se suele usar en First Person Shooters. Los canales se agregan en Project settings > Collision.



# Funciones

Ejecutan un fragmento del código para realizar determinada función

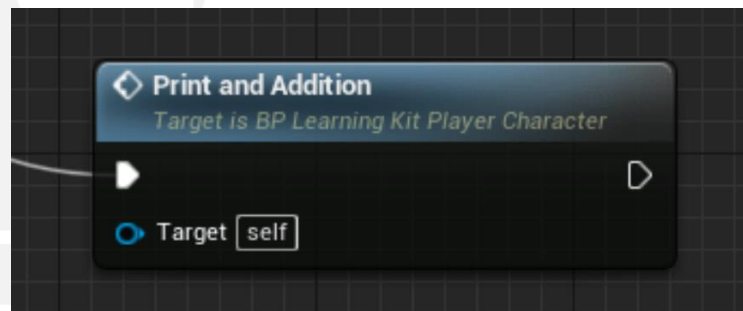
Ventajas:

- Mejor organización
- Podemos reutilizar el código

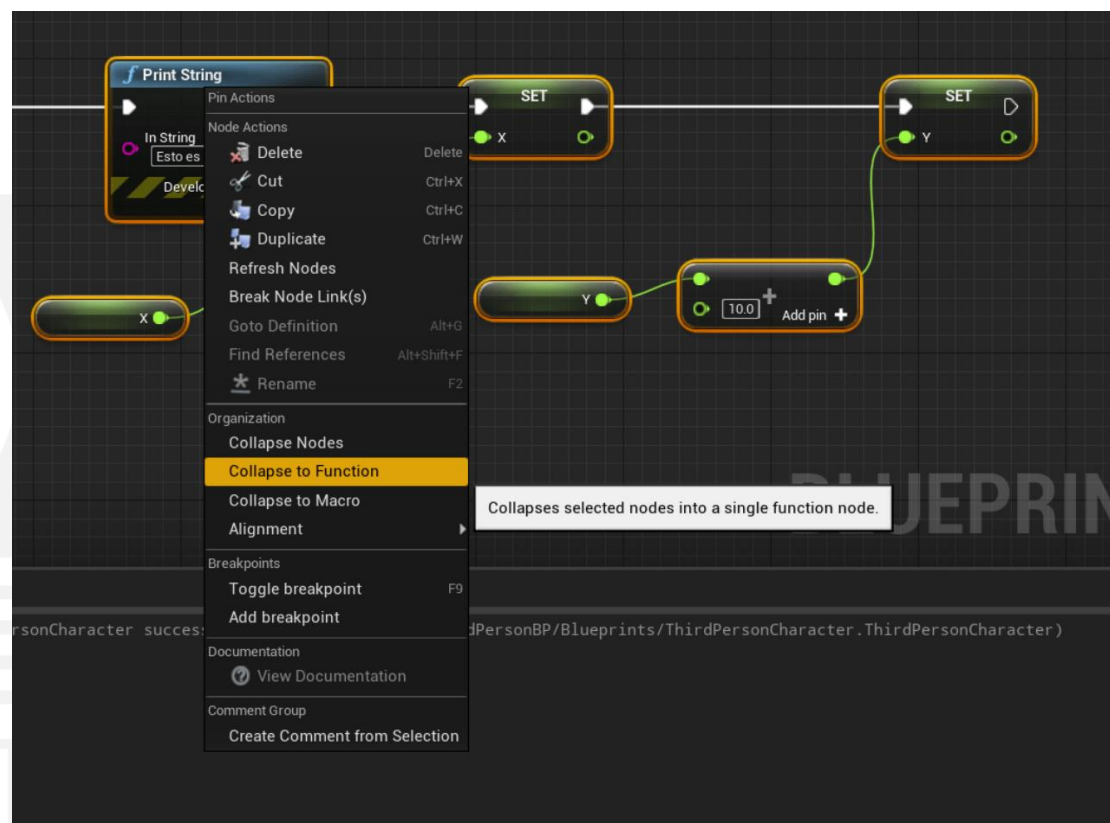
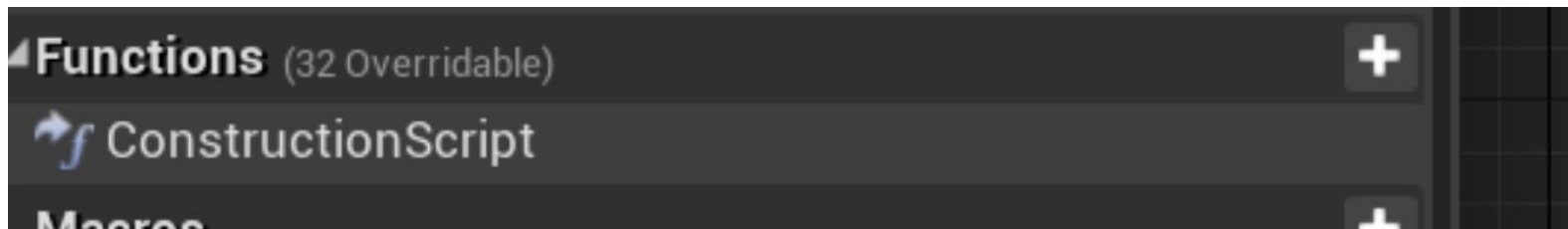




# Ejemplo



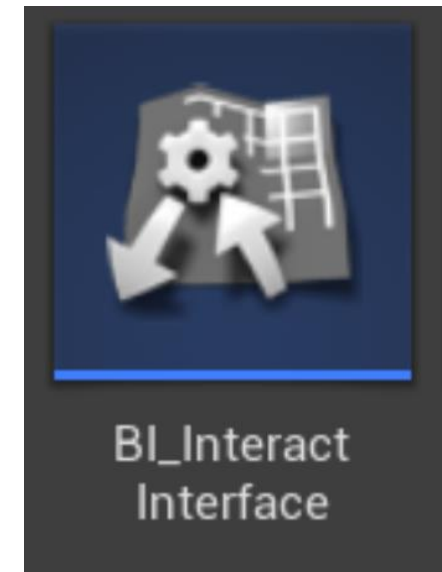
# Donde crearlos



# Blueprint Interface

Es una colección de uno o más funciones (con nombre y sin implementación). Estos se agregan a otros blueprints.

El "Blueprint Interface" permite compartir y enviar información a otros blueprints.

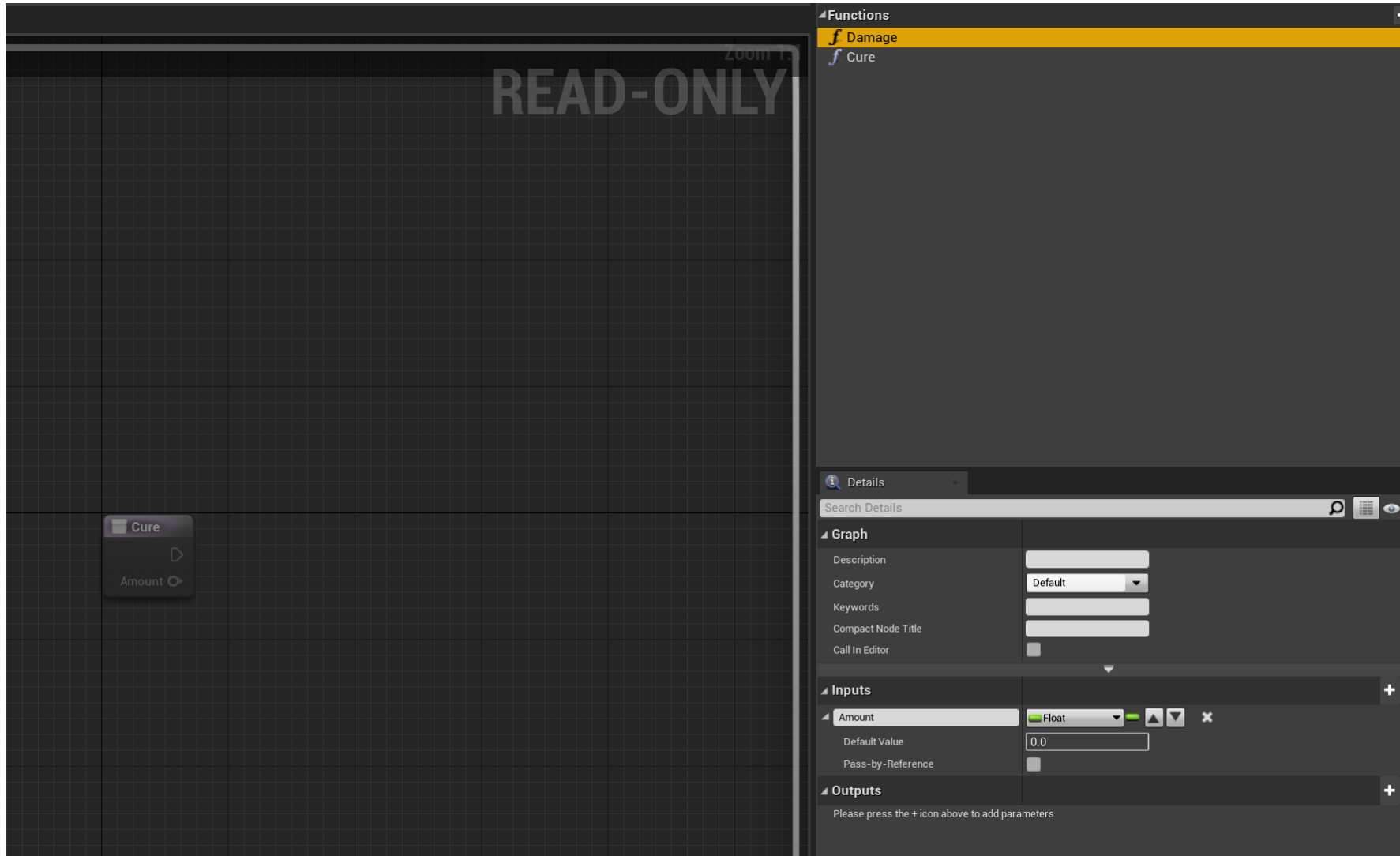


# Ejemplos de implementación

- Recibir daño
- Curar
- Destruir
- Explotar

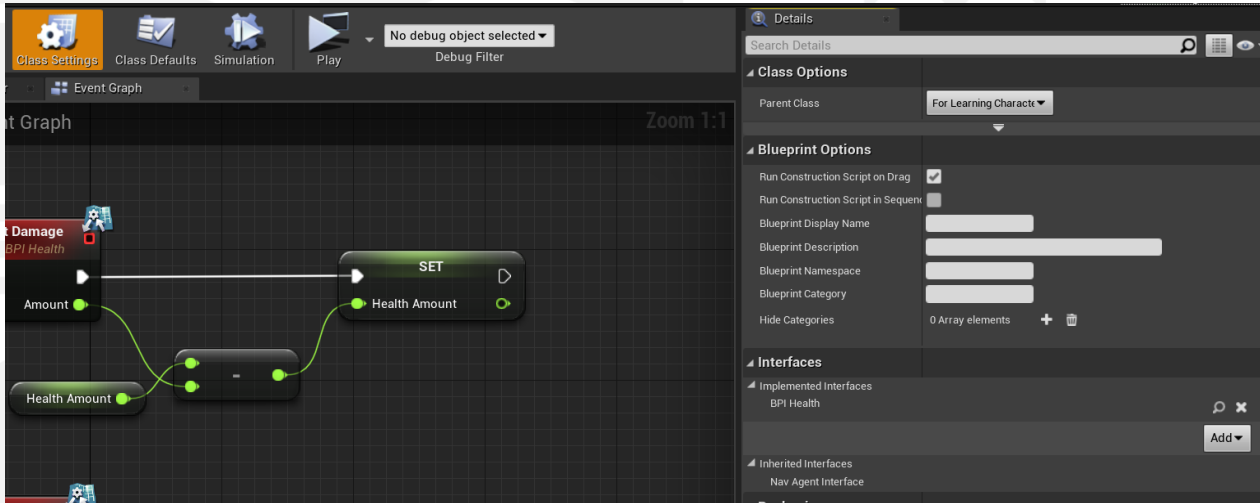


# Ejemplo

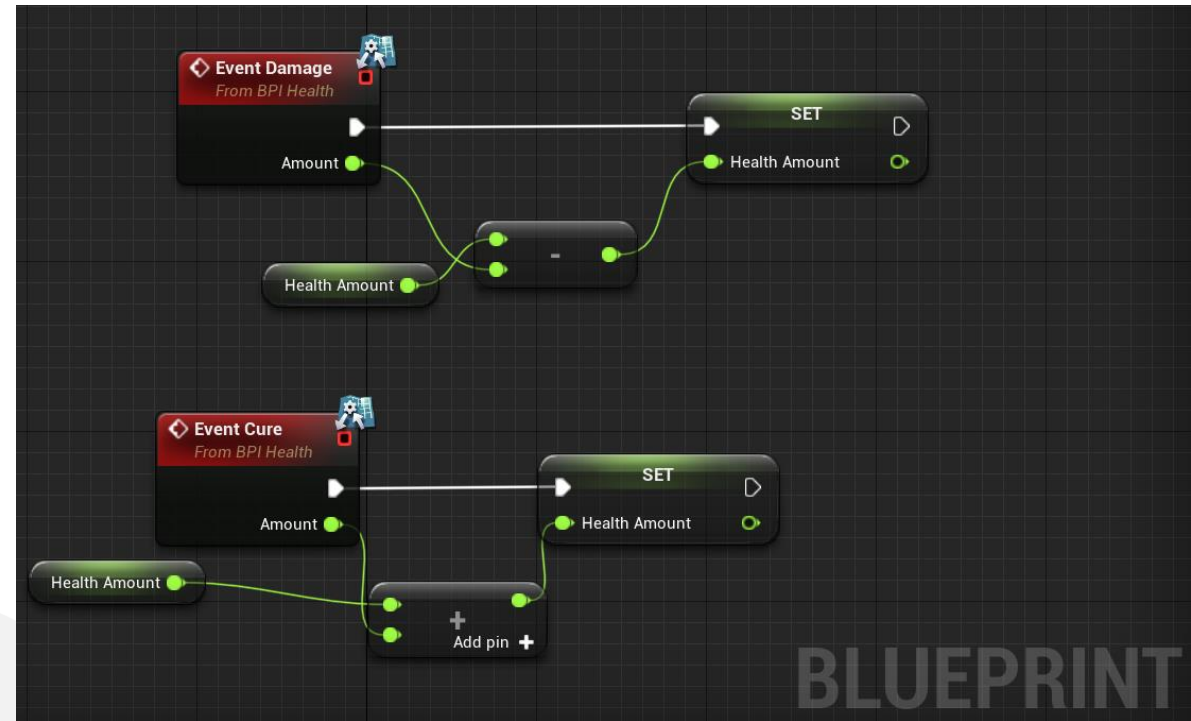


# Implementación

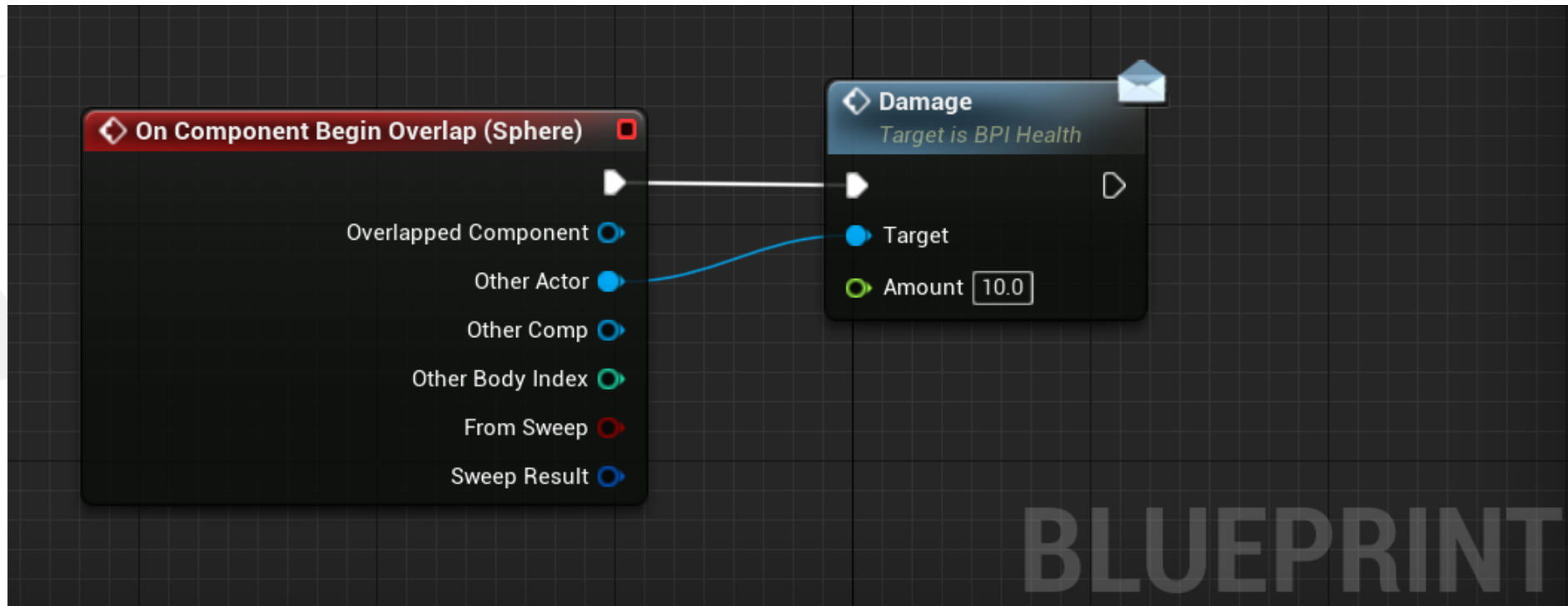
- Agregamos la Interfaz al Blueprint



- Creamos la lógica

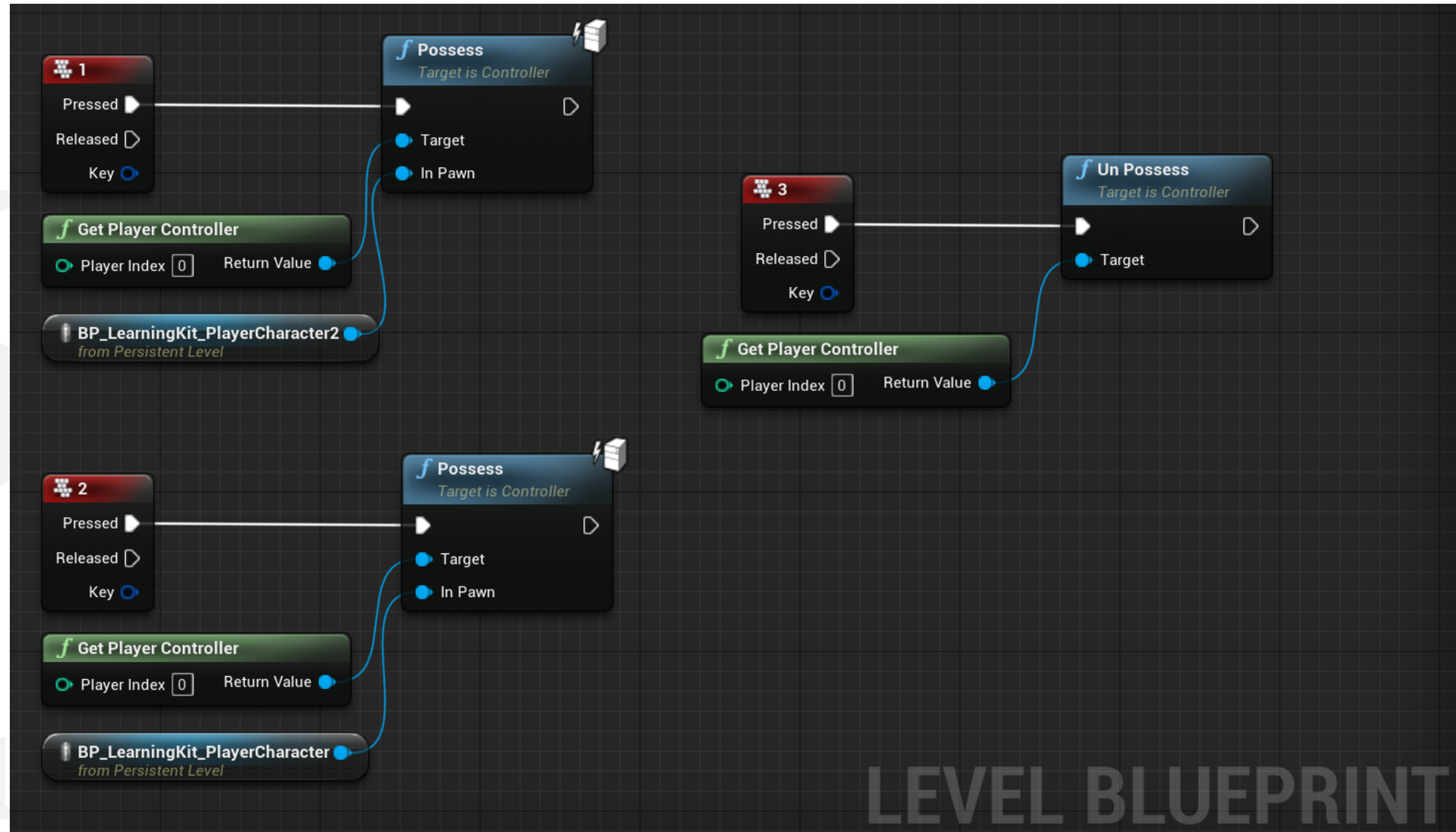


# Mandamos la señal





# Cambiar de personaje durante el juego



# Conclusion

- **Complementamos nuestros conocimientos de blueprints con nuevos conceptos y herramientas.**
- **Aprendimos cómo usar en conjunto ApplyDamage y Event AnyDamage.**



# Tarea de la semana

- Usar el "Linetrace" para generar daño a un enemigo.
- Opcional: Hacer que la animación de un personaje haga daño.



# Gracias

Correos:

- David García

[dgarcia@amberstudio.com](mailto:dgarcia@amberstudio.com)

- Arturo Escamilla

[arturo.garcia@amberstudio.com](mailto: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

