
CUSTOM IN GAME CONSOLE

Manual de usuario

Desarrollado por Germán López Gutiérrez

ÍNDICE

PRIMEROS PASOS	3
CONFIGURACIÓN DEL WIDGET	3
DATA TABLE DE LOS COMANDOS	4
COMANDOS	5
MODIFICACIÓN DE COMANDOS	5
CREACIÓN DE COMANDOS.....	6
LISTA DE COMANDOS	8
APÉNDICE.....	9

PRIMEROS PASOS

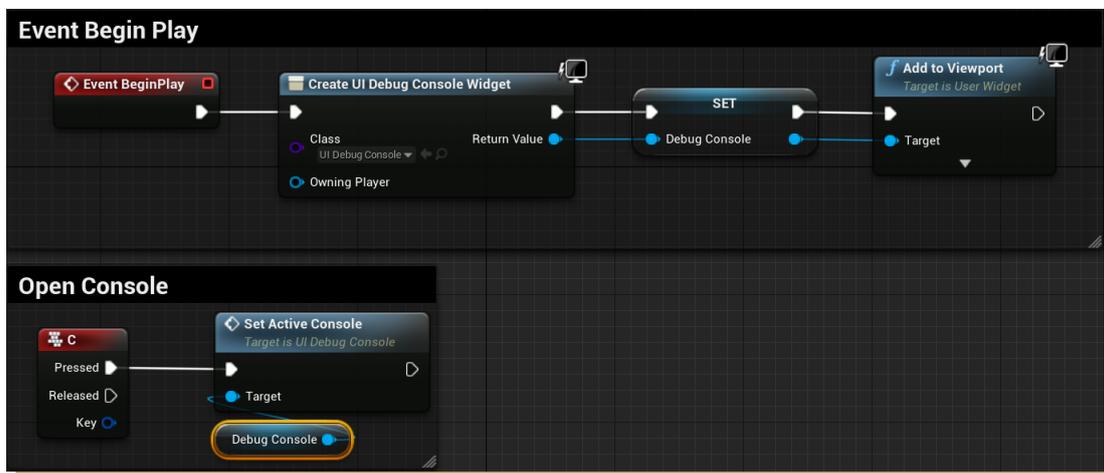
Para llevar a cabo la inclusión de la consola de comandos en la UI, se deberán seguir los siguientes pasos:

- Cargar el **Widget** y añadirlo al **Viewport**.
- Crear **Task**.
- Añadir **Task** a la **Data Table**.

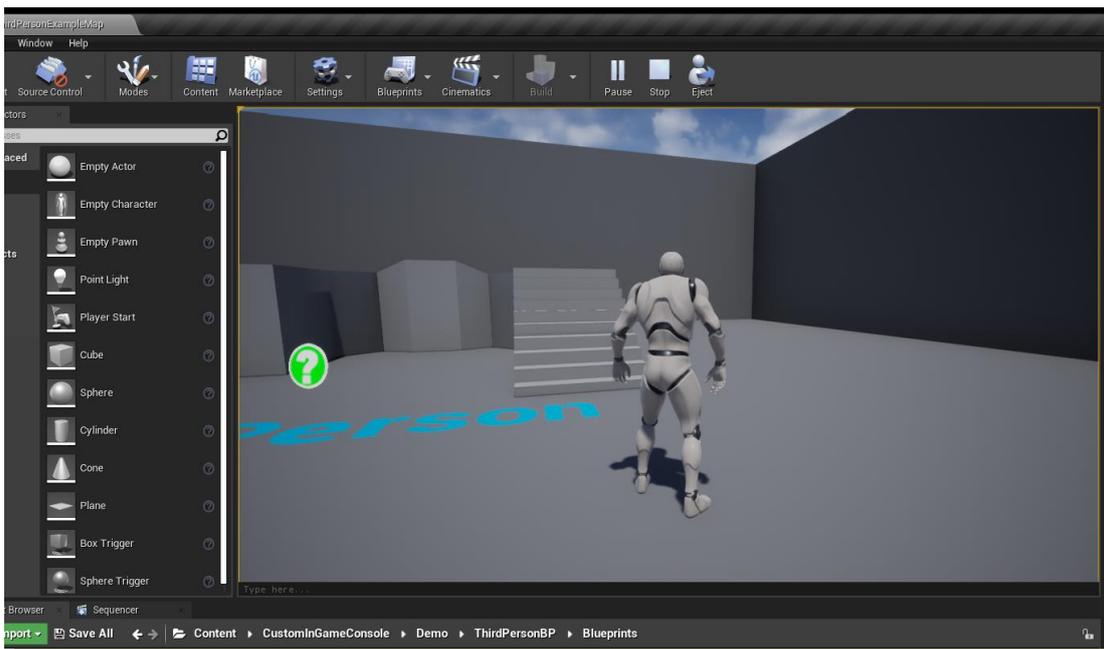
CONFIGURACIÓN DEL WIDGET

Debes acceder al **Player Controller** que esté en uso (preferiblemente). En él debes añadir lo siguiente:

- Creación del **Widget**, almacenamiento en una variable y la incorporación al **Viewport**.
- Una función asociada a un input donde se llame al **Evento SetActiveConsole** del **Widget**.

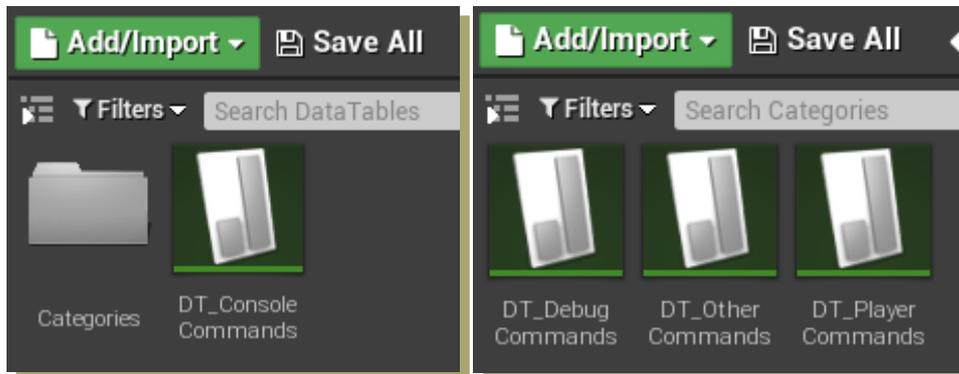


Con esto, ya funciona la consola de comandos.



DATA TABLE DE LOS COMANDOS

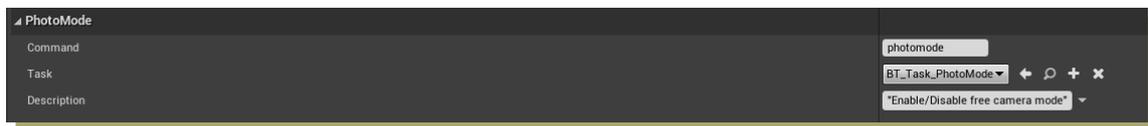
Para ver los comandos existentes, debes acceder a las Data Table en el directorio *CustomInGameConsole/InGameConsole/DataTables*.



En estas Data Table puedes modificar los siguientes parámetros de cada Comando:

1. **Command:** Texto que se debe escribir en la consola para llamar al comando.
2. **Task:** Referencia a la Task donde se ejecuta el comando.
3. **Description:** Descripción del comando.

Row Name	Command	Task	Description
1 PhotoMode	photomode	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Enable/Disable free camera mode"
2 FOV	fov	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Update Field of View value"
3 ShowCollisions	debug.showcollisions	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Enable/Disable collision visibility"
4 SetScale	player.setscale	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Update player scale"
5 SetPlayerSpeed	player.setspeed	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Update player speed"
6 SetPlayerCrouchSpeed	player.setcrouchespeed	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Update player crouch speed"
7 HideHUD	hidehud	BlueprintGeneratedClass/Game/CustomInGameConsole/InGameConsole	"Enable/Disable HUD. Perfect to take screenshots"



Ahora puedes modificar el contenido de los comandos.

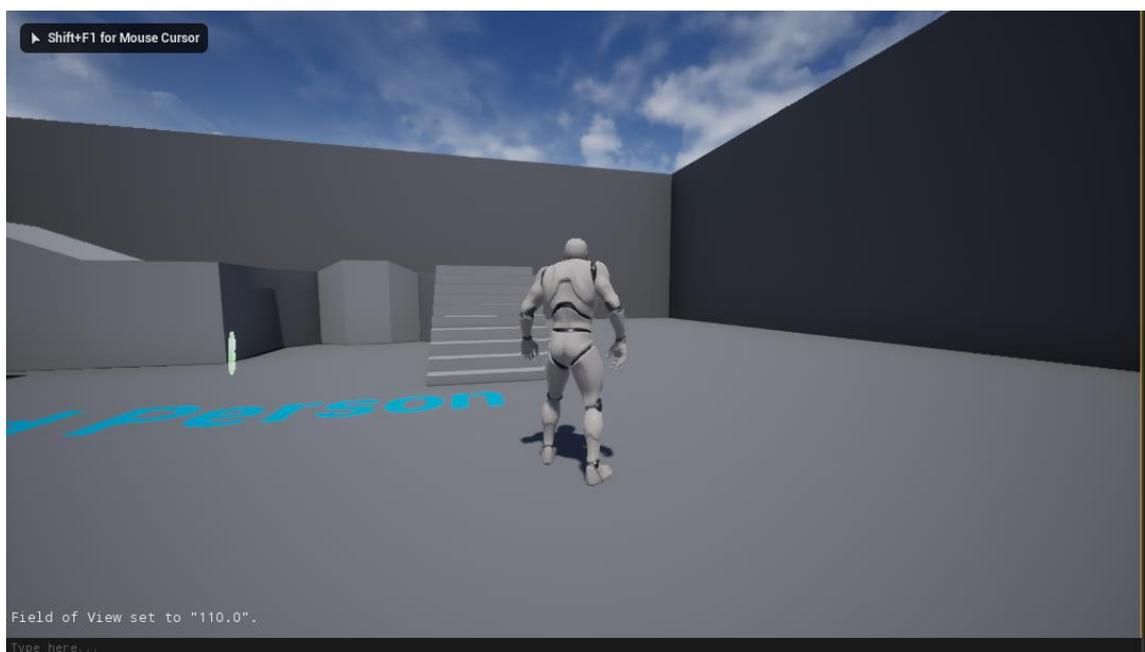
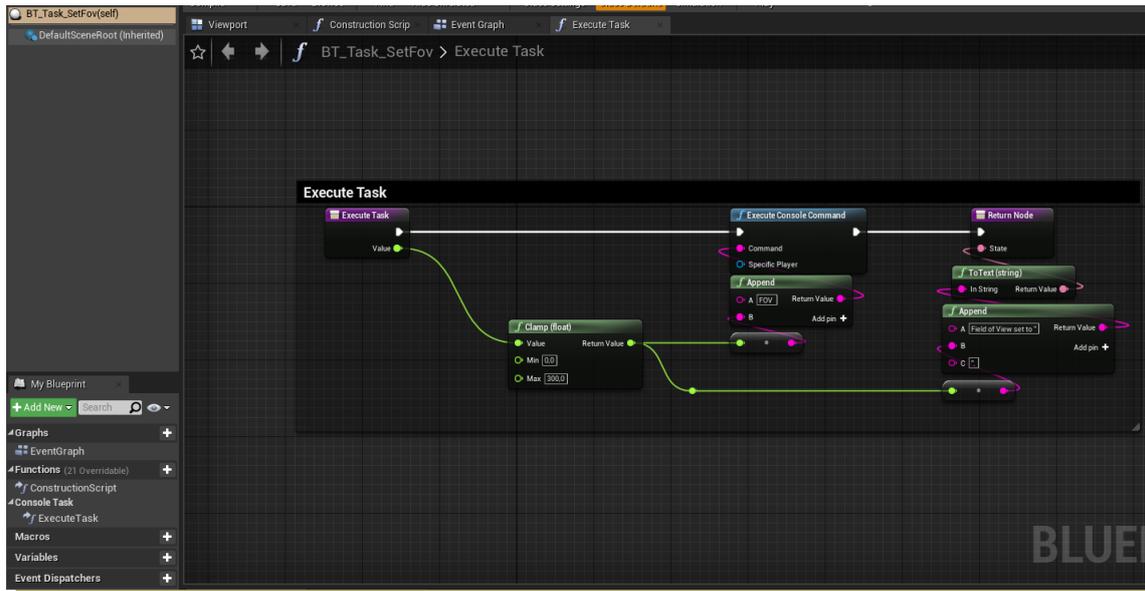
COMANDOS

MODIFICACIÓN DE COMANDOS

Este Asset incluye una serie de comandos por defecto. Estos se encuentran en el siguiente directorio:

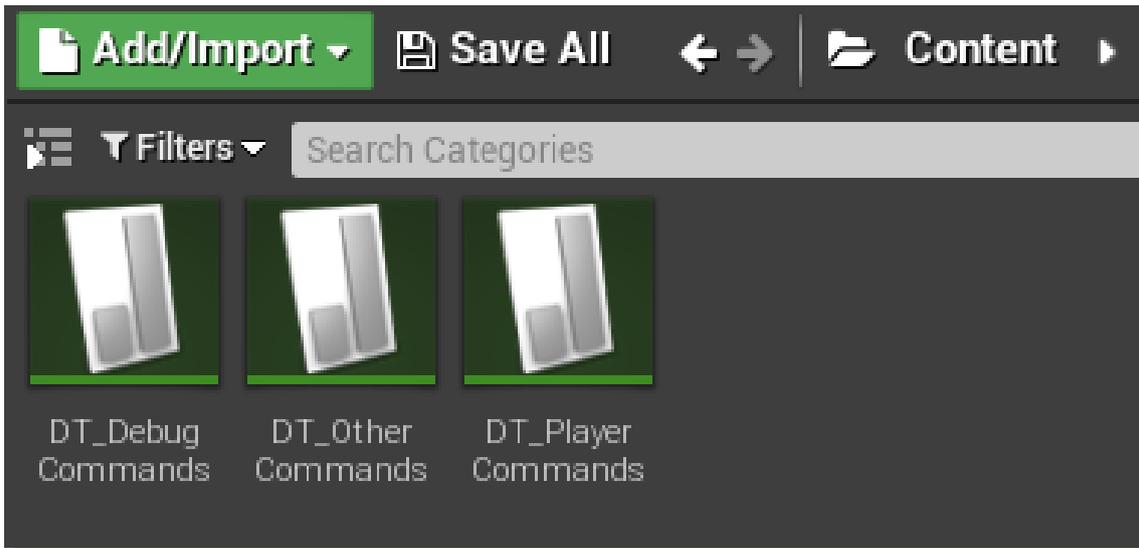
CustomInGameConsole/InGameConsole/Tasks

Estos Tasks heredan de la clase `BT_CommandTaskBase`. La función principal a tener en cuenta dentro de estos métodos es `ExecuteTask`. Esta es la función que lleva a cabo la acción del comando. Aquí se incluiría todo lo referente a las consecuencias de utilizar un código, como, por ejemplo, actualizar el FOV de la cámara.

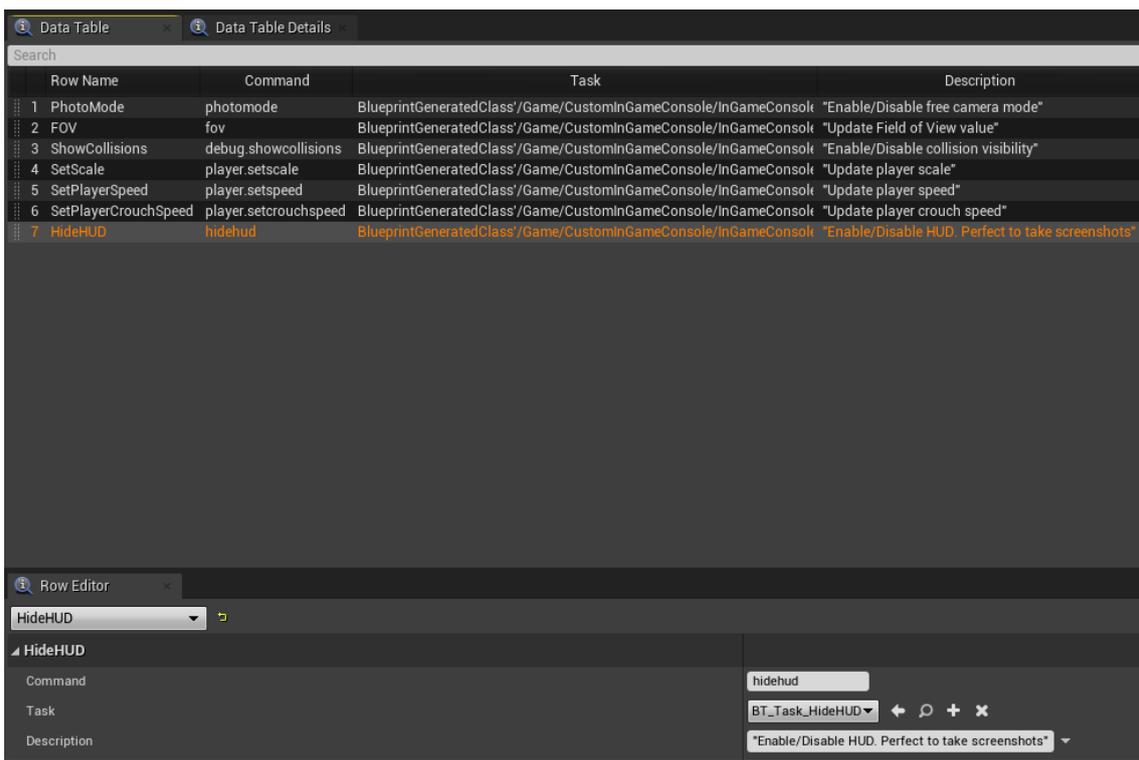


Todos los comandos ya incluidos, pueden ser modificados en su respectivo Task.

Ahora, debes acceder al directorio *CustomInGameConsole/InGameConsole/DataTables* y seleccionar cualquiera de las tablas de la carpeta *Categories*.



Aquí, puedes crear un nuevo comando añadiendo una fila nueva. Deberás añadirle un nombre al comando y asignar la *Task* que quieres que se ejecute tras escribir el código.



Hecho esto, el nuevo comando ya estará disponible para ser escrito en la consola de comandos personalizada.

LISTA DE COMANDOS

A continuación, se presenta una lista con los comandos de ejemplo incluidos.

ID	Command	Description
1	player.setscale	"Updates player scale"
2	player.setspeed	"Updates player speed"
3	player.setcrouchespeed	"Updates player crouching speed"
4	player.setacceleration	"Updates player acceleration"
5	player.setcolliderradius	"Updates player collider radius"
6	player.enablephysics	"Enables player ragdolls"
7	player.setflatfloor	"Sets player capsule flat floor"
8	player.setgravitiescale	"Sets player gravity scale"
9	player.setstepheight	"Sets player step height"
10	player.setjumpvelocity	"Sets player jump velocity"
11	player.setswimspeed	"Sets player swimming speed"
12	player.setflyspeed	"Sets player flying speed"
13	player.setaircontrol	"Sets player air control"
14	player.setwalkablefloorangle	"Sets player walkable floor angle"
15	debug.showfps	"Shows FPS in screen"
16	debug.showcollisions	"Enables/Disables collision visibility"
17	debug.showgpustats	"Show GPU Stats"
18	debug.enablescreenmessages	"Enables screen messages"
19	debug.disablescreenmessages	"Disables screen messages"
20	quit	"Quits game"
21	fov	"Updates Field of View value"
22	pm	"Enables/Disables free camera mode"
23	hidehud	"Enables/Disables HUD. Perfect to take screenshots"
24	reconnect	"Reconnects the client to the current game/server"
25	disconnect	"Disconnects the client from the current game/server"
26	exit	"Same as Quit"

APÉNDICE

Todas las estructuras de datos y elementos de la interfaz son fácilmente configurables en sus respectivos archivos. El código se encuentra comentado y siguiendo la lógica de éste, se puede ajustar el juego para una experiencia completamente personalizada.