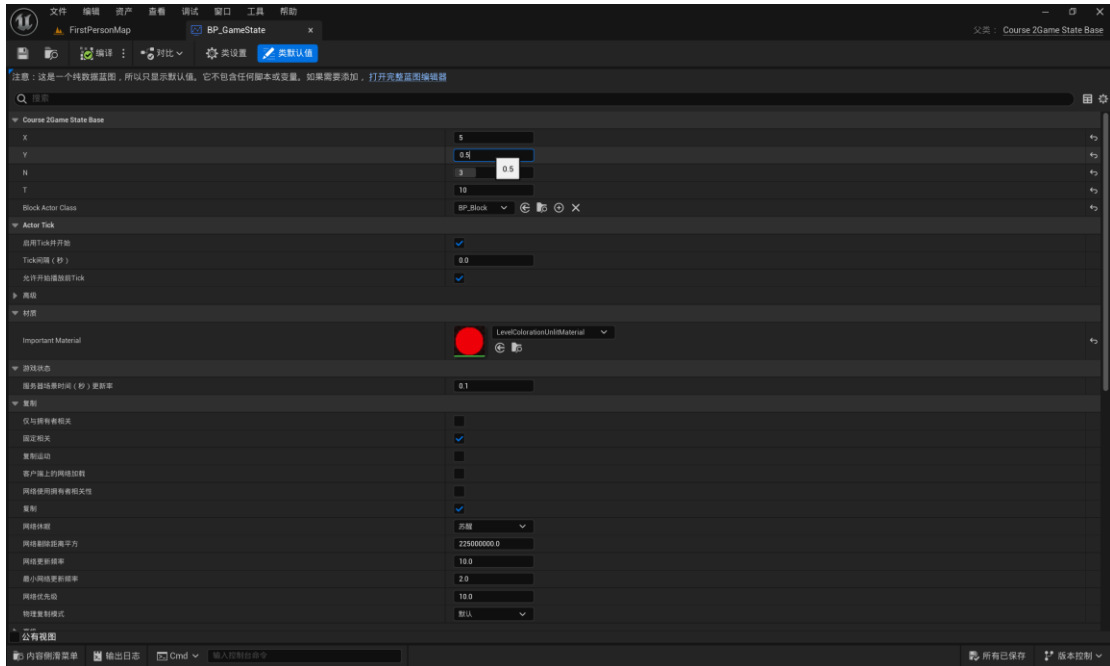


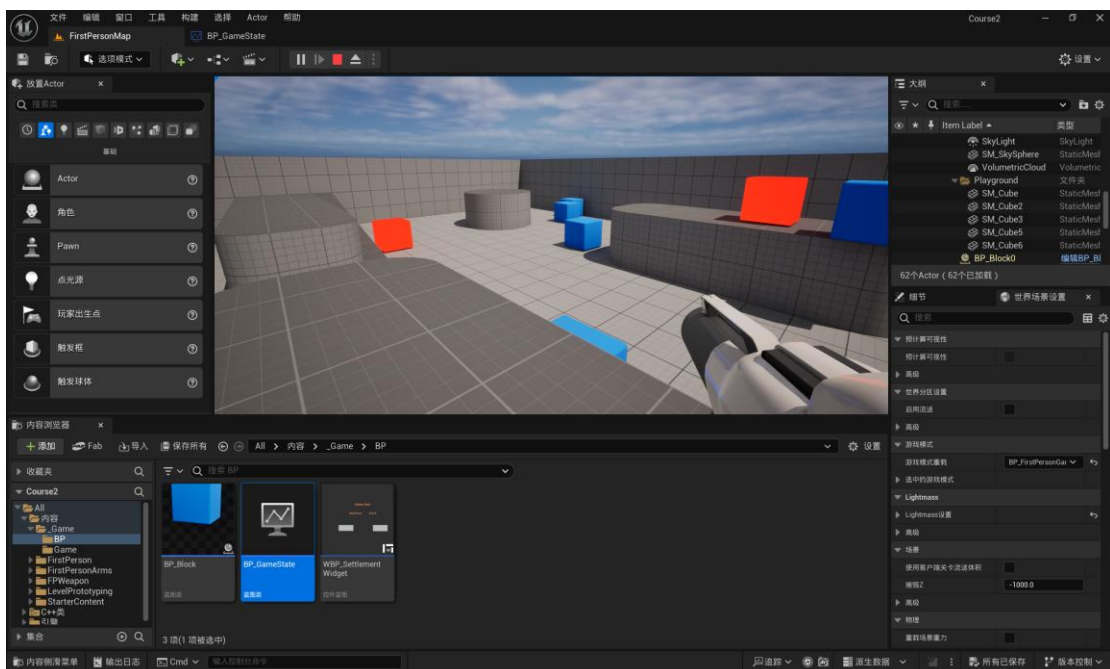
第二次作业

作业完成了基础功能并且完成了附加题 1，利用 UMG 制作结算 UI 替代日志打印。

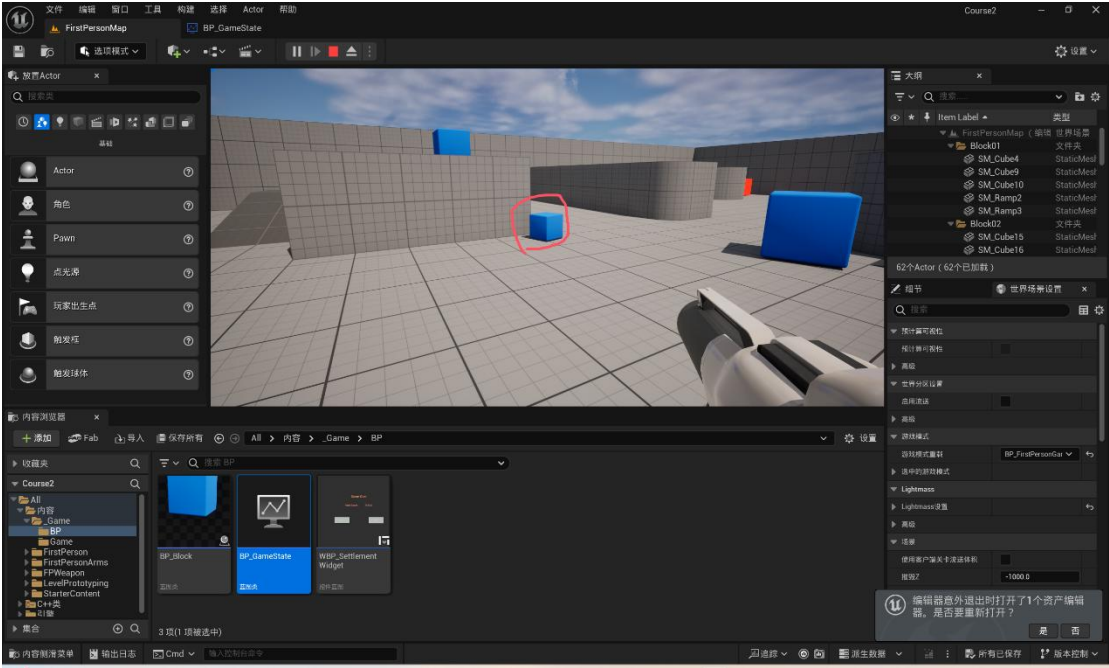
首先命中方块得分 X、方块被子弹命中后缩放 Y 倍、随机重要目标方块个数 N、游戏时长 T 都是可以调整的。



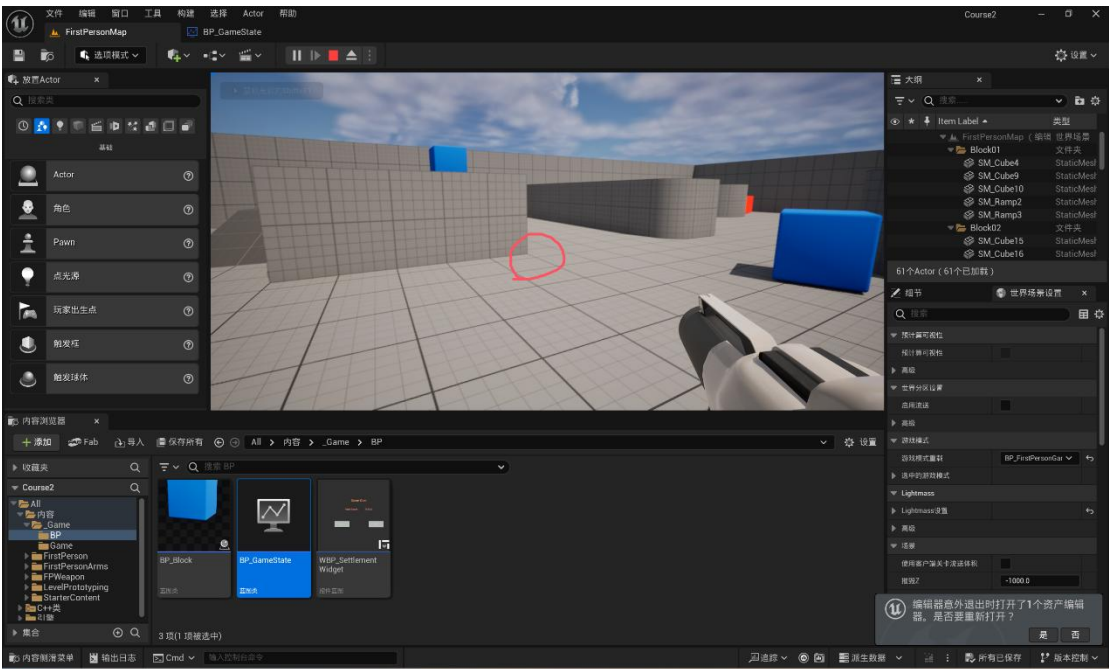
游戏开始时，随机 N 个目标变成重要目标，每个方块的生成位置随机，对于普通方块，采用蓝色，对于重要方块，采用红色（可配置）



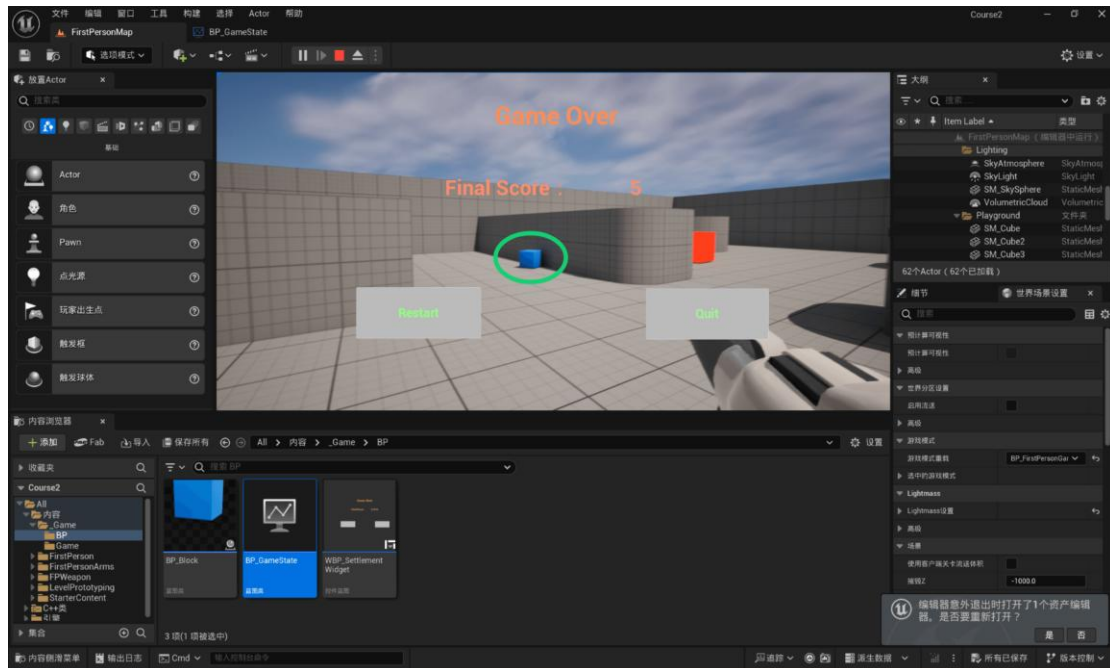
方块首次被子弹命中，缩放为 Y 倍，此处设置 Y=0.5 进行演示



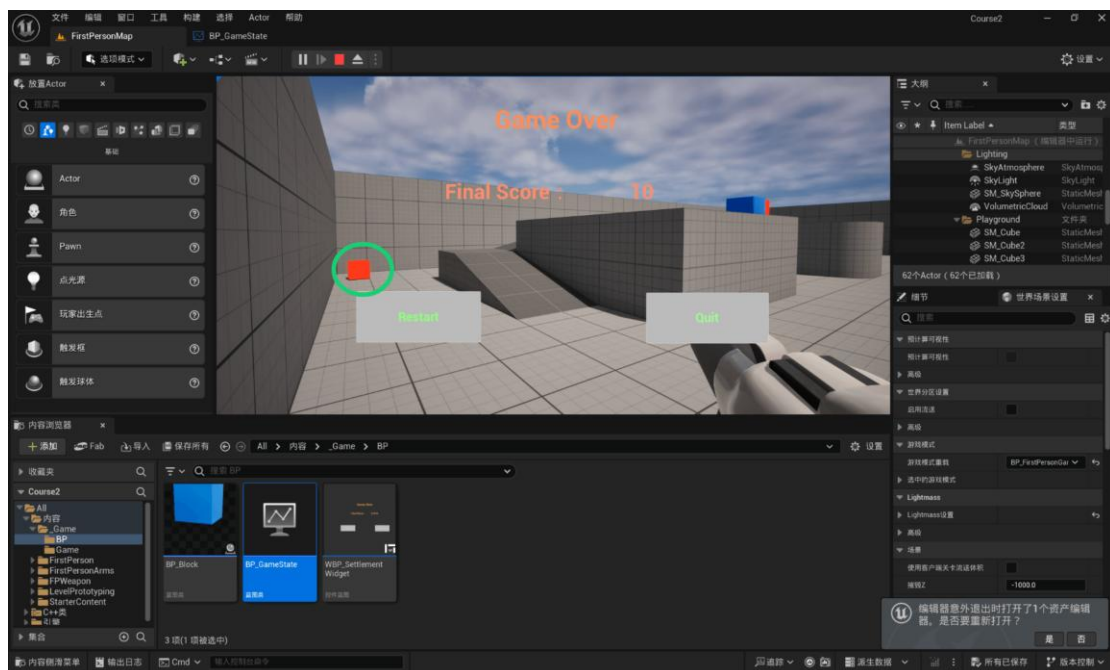
再次被命中销毁



命中普通方块获得 X 积分，此处 X 设置为 5 进行演示



命中重要方块获得双倍积分，此处 X 设置为 5 进行演示



T 秒后游戏结束，结算界面如下，展示了玩家获得的总积分，并且可以选择重新开始或者退出游戏

