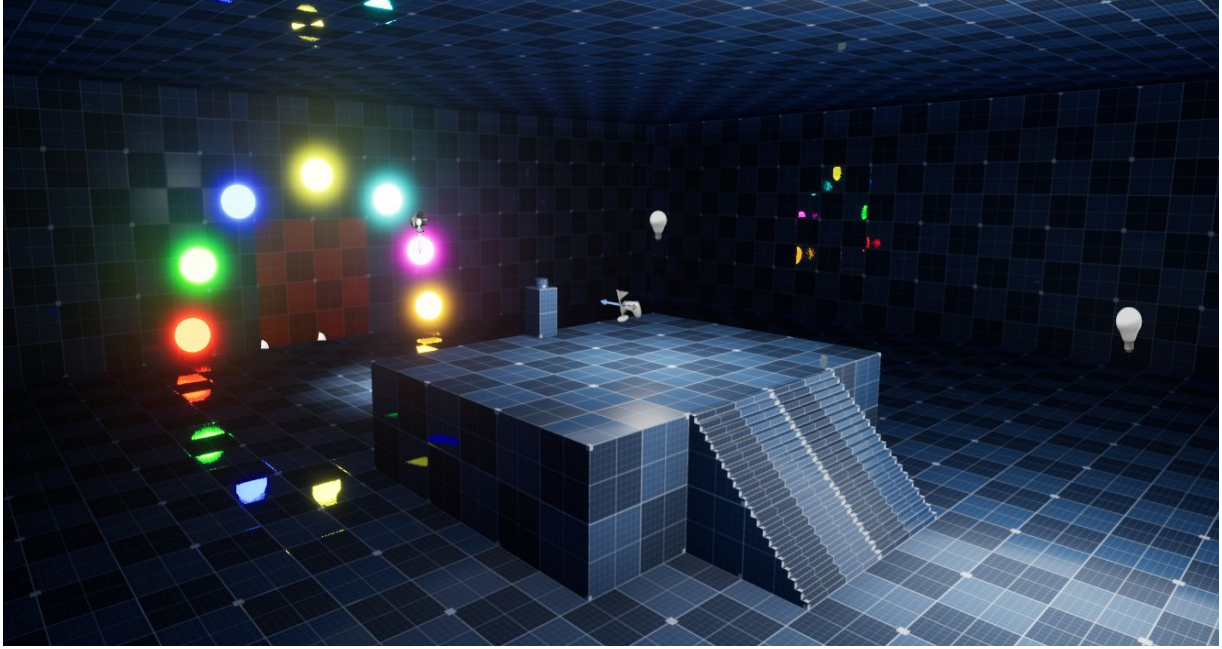


Simon Says

by Alfredo Pérez Pastor



BluePrints

Por lo general todos los BluePrint son bastante legibles, pero voy a definir un poco sus variables generales para que se entienda mejor.

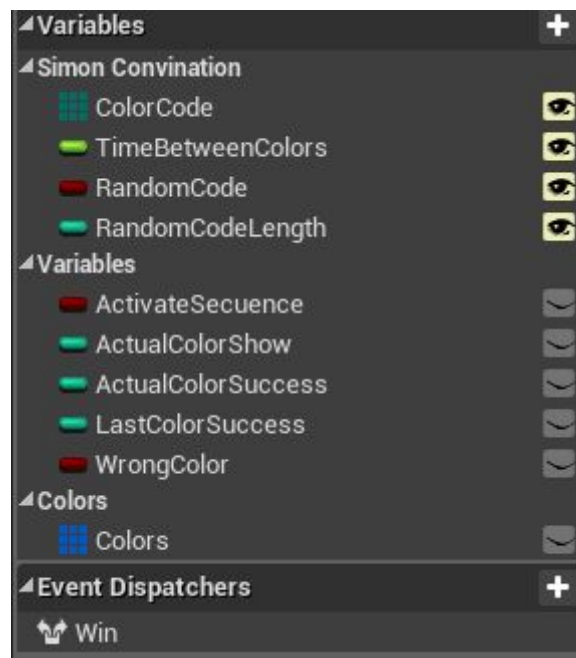
- BP_Button:
 - Al detectar una colisión de un proyectil (también lo elimina para que no interfiera por error con el juego) llama a su EventDispatcher



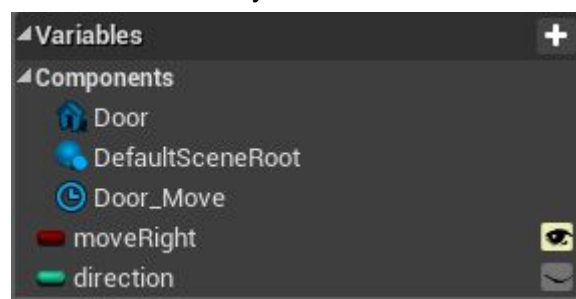
- BP_SimonSphere:
 - Tiene un Constructor que le permite cambiar el color de más sencilla para el usuario, gracias a la variable ColorCode.
 - Al detectar una colisión de un proyectil (también lo elimina para que no interfiera por error con el juego) llama a su EventDispatcher, enviando información de su color.



- SL_SimonLight (Logic Main)
 - Se subscribe a todos los eventos necesarios, para tener toda la información.
 - Al comenzar si está activa la variable RandomCode se generará una clave aleatoria con longitud igual a la variable RandomCodeLegth.
 - Muestra los colores desde un nivel de dificultad bajo que aumenta gradualmente, usando la variable ActialColorSucces y LastColorSuccess.
 - Si se falla, se debe volver a empezar, y se reinician las variables ActialColorSucces y LastColorSuccess, y se activa WrongColor para que aparezca el color de error.
 - También tiene una secuencia de colores que sirven como guía para el jugador, este se activa automaticamente se se activa la variable ActivateSecuence, el cual mostrará los colores correspondientes al avance del jugador.
 - Cuando el jugador gana, llama al evento Win.



- BP_Door
 - Tiene una variable que indica hacia qué lado se debe desplazar, para que valga tanto para la puerta derecha como para la izquierda.
 - Está suscrito al evento Win y cuando se acciona se abre automáticamente.



- LevelBlueprint
 - Solo se usa para detectar el trigger del final, y terminar la partida

Objetivos

Uno de mis principales objetivos es que fuera modular para poder añadir elementos de forma sencilla, por eso uso una enumeración para definir los valores, y pido los tamaños de las listas.



“Simon says die” Simon Phoenix
Demolition Man