

Simon Says

El ejercicio consiste en realizar por blueprint un pequeño puzle del tipo “Simon says”.

La estructura base del puzle se compone de:

- Una sala en la que integrar el puzle
- Un botón en un lado de la sala, apuntando a tres plataformas y una luz.
 - Cada plataforma es de un color, por ejemplo: Rojo, verde y azul. Estas plataformas se encuentran en la mitad de la sala.
 - Enfrente de las plataformas, una luz que por defecto está en un color distinto al de las plataformas.
- Una puerta que da salida a la sala.

El funcionamiento del puzle es el siguiente:

- El jugador debe acercarse al botón, que al pulsarlo (activarlo) debe aparecer una secuencia de 4 cambios de color que será reflejado por la luz. Es decir, la luz debe ir cambiando, por ejemplo: Azul, Verde, Azul, Rojo.
- Entre cambio de color, debe haber una pausa, por ejemplo de 1 segundo.
- Una vez terminada la secuencia, el jugador tiene que reproducir la secuencia. Para ello, tiene dos formas:
 - Tocando cada plataforma en el orden de la secuencia
 - Disparar a cada plataforma (en este caso os recomiendo que las plataformas sean pequeños carteles verticales) en el orden de la secuencia
- Si se completa la secuencia correctamente, la puerta debe abrirse.
 - Con la puerta abierta, el jugador debe cruzar y tocar un trigger que indique la finalización del nivel por widget o texto o bien que cierre el nivel.
- **[Error]** Si la secuencia ha sido errónea, la luz debe encenderse con un color distinto y aparecer un mensaje que lo indique. En este momento, la secuencia se detendrá y si el jugador vuelve a darle al botón, todo el proceso vuelve a empezar.
 - Si durante la secuencia, el jugador decide darle al botón, se debe repetir el paso **[Error]**

Conseguida la primera parte, hay una segunda iteración sobre el puzle:

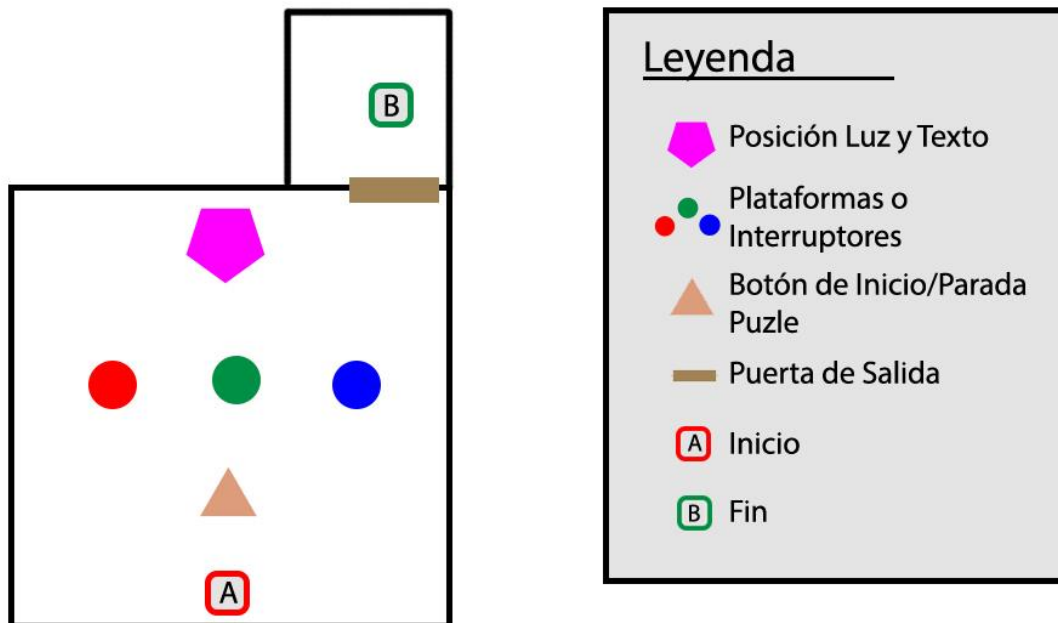
- Permitir que la secuencia sea configurable, es decir, que tenga el número de colores en la secuencia que el desarrollador desee.
 - Hecho esto, añadir que la configuración sea aleatoria.
- Parametrizar el tiempo que hay de pausa entre color y color.
- Añadir una ventana de tiempo para que el jugador pueda resolver el puzle. Si el jugador no lo completa en ese tiempo, se produce el punto de **[Error]**

Requisitos del nivel:

- Debe realizarse con actors blueprints independientes, es decir:
 - Un blueprint para el botón
 - Un blueprint para las plataformas y secuencia de color
 - Un blueprint para la puerta
- Intentar usar el level blueprint lo menos posible.

Ejemplo de layout:

Simon dice: Layout Orientativo del Puzle



Las proporciones de espacio adaptarlas a vuestro criterio