

## EXMAEN FINAL:

Link repositori: [https://github.com/AlvaroOlivetGimeno/EXAMEN\\_MOTORS.git](https://github.com/AlvaroOlivetGimeno/EXAMEN_MOTORS.git)

- (0,5p) Crear un Terrain como base jugable, texturizado y con vegetación.
- (0,5p) Todas las entradas nuevas de input (crear al menos 2) deberán estar mapeadas con Actions/Axis en vez de por eventos directos de teclado/mouse.
- (1p) Crear al menos 3 triggers con diferentes funcionalidades de entre las siguientes opciones:
  - Item recolectable.
  - Zona de muerte.
  - Abre una puerta si el player cumple X condición.
  - Zona de inversión de controles.
  - Lanza una secuencia.
  - Zona que cambia la animación del player mientras se está en ella.
- (0,5p) Iluminar el escenario con al menos 3 tipos diferentes de luces. Y implementar una simulación del ciclo de día/noche. MOTORS DE JOC 2019 / 2020
- (1p) Crear un HUD que muestre al menos 3 de las siguientes cosas:
  - Cantidad de ítems recogidos.
  - La vida del player.
  - Tiempo transcurrido desde que empezó la partida.
  - Un texto que vaya informando al jugador de eventos que van sucediendo durante la partida.
  - Pantalla en rojo cuando el player recibe un impacto.
- (1p) Crear al menos 2 animaciones para los elementos de HUD.
- (1p) Añadir 2 estados en el animation blueprint del Third Person con nuevas animaciones para el personaje de entre las siguientes opciones:
  - Muerte
  - Idle agachado
  - Caminar agachado (sin blendspace)
  - Bailar
- (1p) Hacer el retarget de la animación de Mixamo y aplicarla al player.
- (1p) Crear un montage con dos animaciones y que cuando el player lance ese montage nunca se ejecute la misma animación dos veces seguidas.
- (1p) Crear otro montage en el que solo se aplique su animación de cintura para arriba del player.

- (1p) Crear una secuencia que contenga al menos 4 de las siguientes opciones: o Pincha una nueva cámara

- o Bloquea los controles del player

- o Aplica una animación al player

- o Lanza un sonido

- o Mueve algún elemento de la escena

- o Lanza un evento en el HUD

- (0,5p) Crear y lanzar un sonido que al menos tenga 2 de estas características:

- o Que se lance desde una animación.

- o Que cuando se lance no siempre suene el mismo clip.

- o Modificar su pitch de manera aleatoria entre dos valores.

- (0,5p) Crear alguna funcionalidad en entre las siguientes, en el Level Blueprint:

- o Restart Game

- o Lanzar Secuencia

- o Eventos de teclado para debuggear funcionalidades

- (1,5p) Crear una IA a partir del third person controller que implemente 3 de las siguientes opciones:

- o Huir del player cuando lo vea.

- o Ir hacia el player por defecto.

- o Morir si el player está cerca y este las golpea.

- o Atacar el player si está a su lado.

- (0,5p) Aplicar la funcionalidad de que el player pueda poseer alguna IA.

- (0,5p) Crear eventos dentro de la animación que lancen un evento dentro del player.

- (1p) Crear 2 esferas físicas que se comporten como pelotas. Donde una de ellas sólo podrá ser empujada por el player y la otra solo podrá ser empujada por la IA.