

Dettagli del progetto:

Il test prevede lo sviluppo di un gioco ambientato in una serie di stanze consecutive collegate tra di loro da una porta.

In ogni stanza sarà presente un pulsante, delle torrette e una porta che conduce alla stanza successiva.

Lo scopo del gioco è raggiungere il pulsante presente in ogni stanza per spegnere le torrette e aprire la porta che conduce alla stanza successiva.

Puoi partire dal template di Unreal "Third person".

Requisiti fondamentali:

- Almeno 3 stanze.
- Presenza nelle stanze di torrette rotanti che sparano in direzione del giocatore.
- Presenza di un bottone che apre la porta successiva e spegne tutte le torrette della stanza.
- Gestione basilare dei punti vita (ogni proiettile fa un tot di danno al giocatore e se arriva a 0 ricarica il livello).
- Esponi tutti i parametri che pensi possano essere tunati.

UI:

- Barra dei punti vita.
- Informazioni su tempo e punteggio di gioco (il calcolo del punteggio è a tua discrezione).
- Menu di pausa con 3 bottoni: continua, esci e restart.

Extra points:

- Secondo tipo di torretta con proiettile fisico a traiettoria parabolica.
- Ogni stanza ha un requisito diverso per aprire la porta (numero di bottoni da premere, o altri tipi di logiche).

- Alla morte, il gioco ricomincia dall'inizio della stanza invece che da capo (resettando il progresso nella stanza).
- Aggiunta di una sfera che fluttua su e giù sopra ai pulsanti e alle torrette.
- Aggiunta di un cheat "god mode".
- Aggiunta di un Main menu che consenta di caricare il livello di gioco.
- Bottone dei crediti all'interno del main menu che apre un pannello con il tuo nome e con un pulsante di back che torna al main menu.
- Tieni traccia del tempo richiesto per lo sviluppo delle singole feature spiegando brevemente le difficoltà trovate.

Modalità di consegna:

File compresso contenente il progetto funzionante con il codice sorgente.