

# Balansero

BOJAN VASILJEVIC  
MARIJANA TANOVIC  
RASTKO DJORDJEVIC

# Unreal Engine 4

- Game Engine- skup alata za razvoj igrice
- Epic Games
- Prva verzija 1998. igra Unreal
- Koriscen za razvoj preko 1000 igrice I cak 10ak filmova
- Podrska za Windows, OS X, Linux, HTML5, iOS, Android, Nintendo Switch, PS3, PS4, XBox360, XBoxOne, Wii U
- 2015. Unreal Engine 4 postaje besplatan I open source

# Unreal Engine 1 igre [1998]



Unreal(1998)



# Unreal Engine 2 igre [2002]



Unreal Tournament 2004



Shrek 2 [2004]



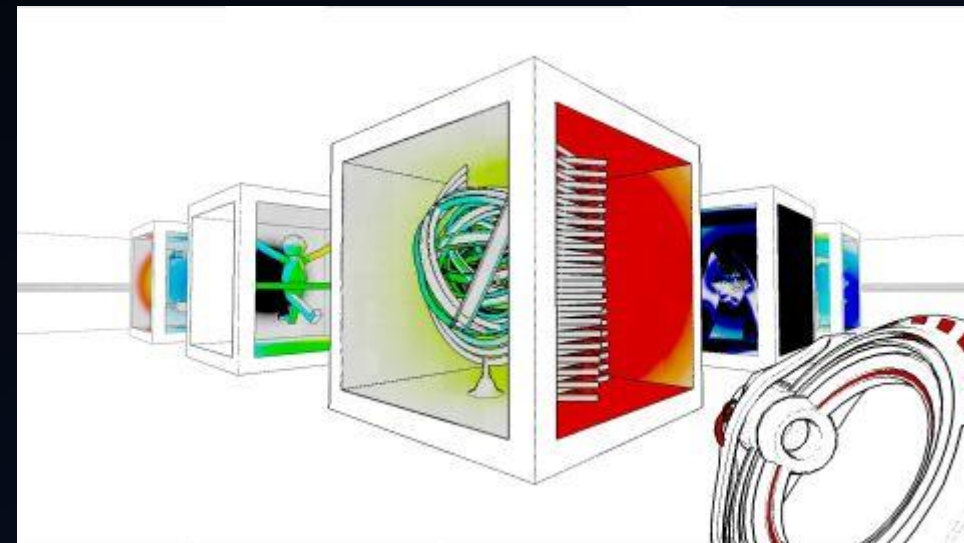
SWAT 4 [2005]



# Unreal Engine 3 igre [2004]



Bioshock Infinite[2013]



Antichamber [2011]



Borderlands: Pre-Sequel [2014]



# Unreal Engine 4 igre [2012]



Rocket League[2015]



Obduction [2016]



Unreal Tournament [2015]

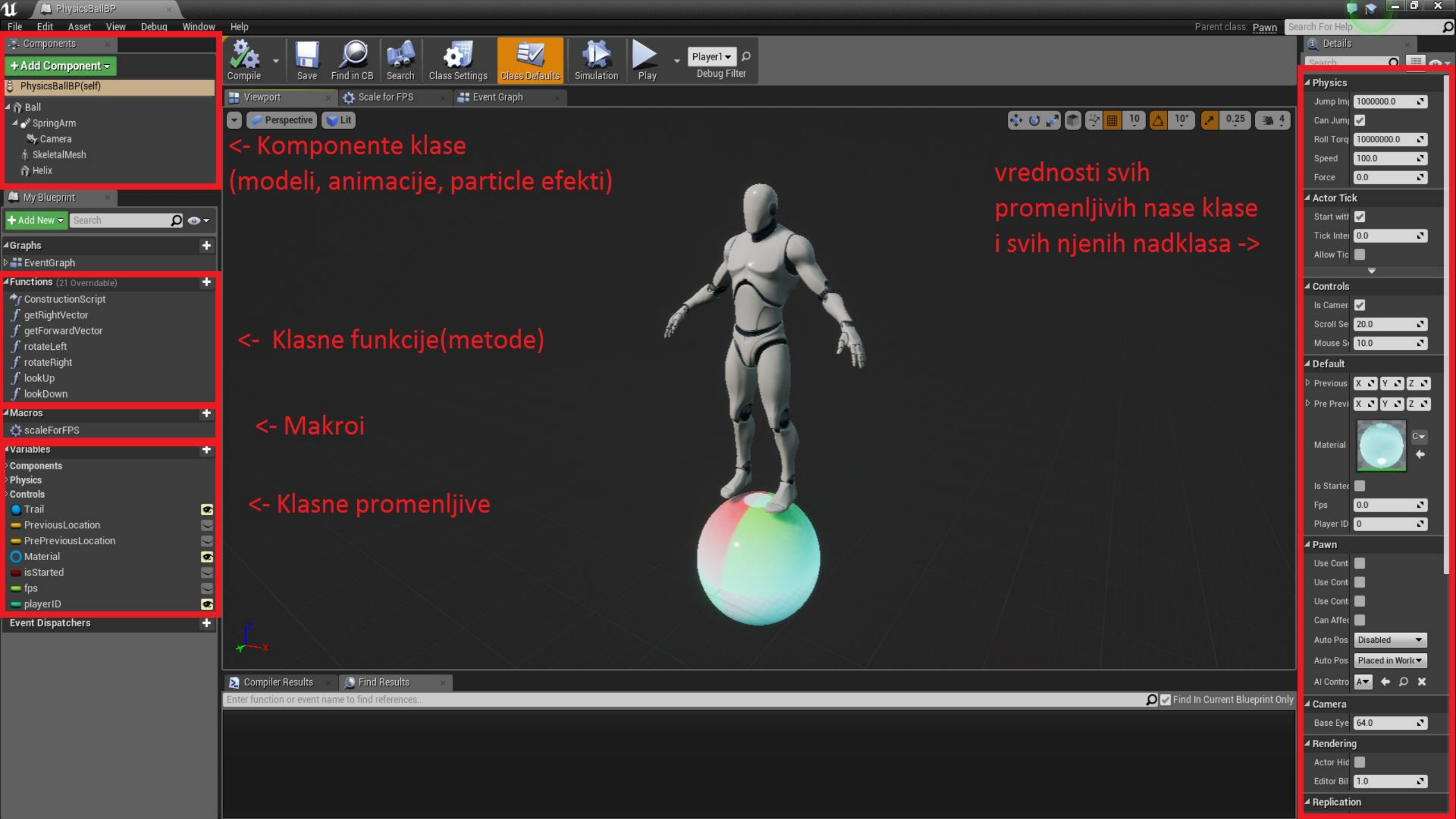
# Blueprints

- Vizualni Skripting sistem za programiranje kompletne igrice
- Uveden u Unreal Engine 4
- Jednostavan I intuitivan
- Lako I brzo prototypovanje
- Blueprint Class
- Level Blueprint

# Blueprint Class

- Blueprint ekvivalent klasi u OOP
- Sastoji se od
  - Komponenti(3D modeli, 2D spriteovi, animacije, kamere, particle sistemi itd)
  - Klasnih funkcija(metoda)
  - Makroa
  - Klasnih promenljivih
  - Blueprinta





<- Komponente klase  
(modeli, animacije, particle efekti)

<- Klasne funkcije(metode)

<- Makroi

<- Klasne promenljive

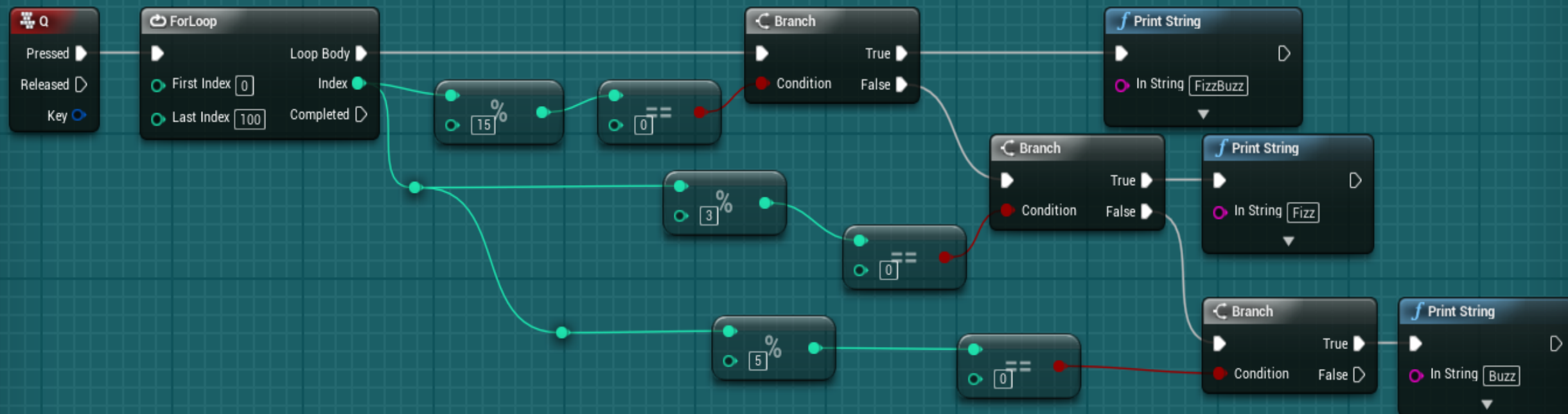
vrednosti svih  
promenljivih nase klase  
i svih njenih nadklasa ->

## Hello World

## Blueprint



## FizzBuzz



BLUEPRINT

# Level Blueprint

- Specializovani level-wide blueprint graf
- Reference na sve objekte u mapi
- Persistent Level
- Podrska za Level Streaming
- Podrska za Matinee I Level Sequence



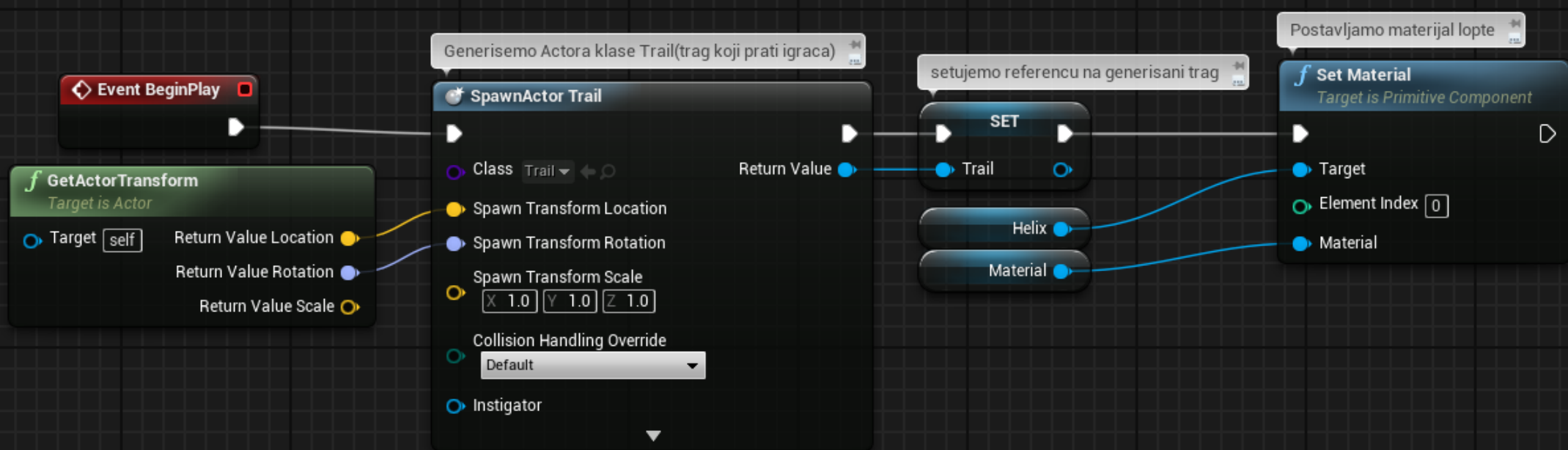
# Balansero

- Split Screen multiplayer igra
- Izbegavanje zida i traga koji igrač ostavlja za sobom
- Zidovi se skupljaju
- Inspiracija: Tron



# Neki delovi koda

Begin Play u klasi igraca, izvrsava se prilikom stvaranja igraca u sceni.



# Neki delovi koda- resetovanje kamere

## Resetovanje pozicije kamere na CamReset Event(srednji klik)





# Neki delovi koda- pomeranje lika

## Pomeranje igraca za konstantnu brzinu



# Neki delovi koda- Unistavanje lika

