**PRUEBA PROGRAMACIÓN**

**Berlin By Ten**

Partiendo del proyecto de ejemplo de tercera persona de UE4:

* Replicar de manera básica el sistema de manos de Disembodied.
  + Coger y soltar objetos. Puedes llevar un objeto en cada mano.
  + Usar L1 para coger/soltar mano izquierda y R1 para coger/soltar mano derecha.
* Realizar una IA de un enemigo volador básico:
  + Debe perseguir al jugador hasta alcanzarlo
  + Una vez haya alcanzado al jugador, deberá soltar una bomba en dicha posición.
  + Antes de repetir el proceso, deberá alejarse el jugador.
  + La bomba debe poder ser cogida por el jugador.

Opcional:

* La bomba hace daño al jugador.
* Poder lanzar ciertos objetos. Si el objeto alcanza al enemigo, debe hacerle daño.

Notas:

* Se valorará positivamente la capacidad de hacer sistemas en c++ flexibles y ampliables.
* El arte es irrelevante.