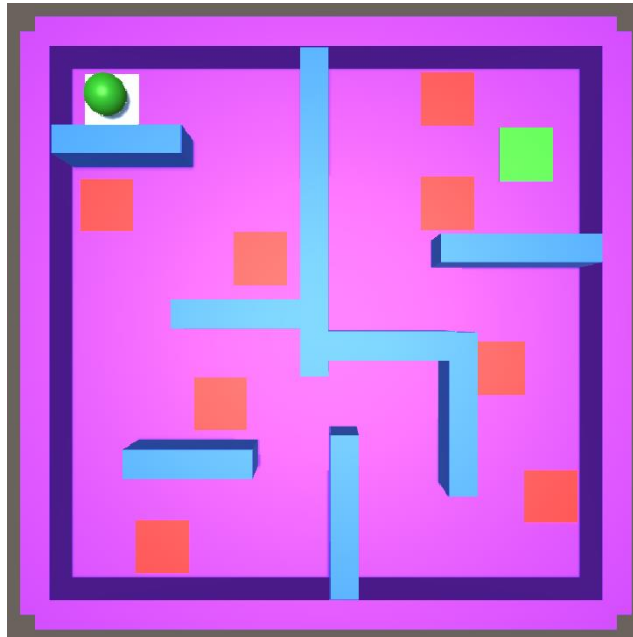


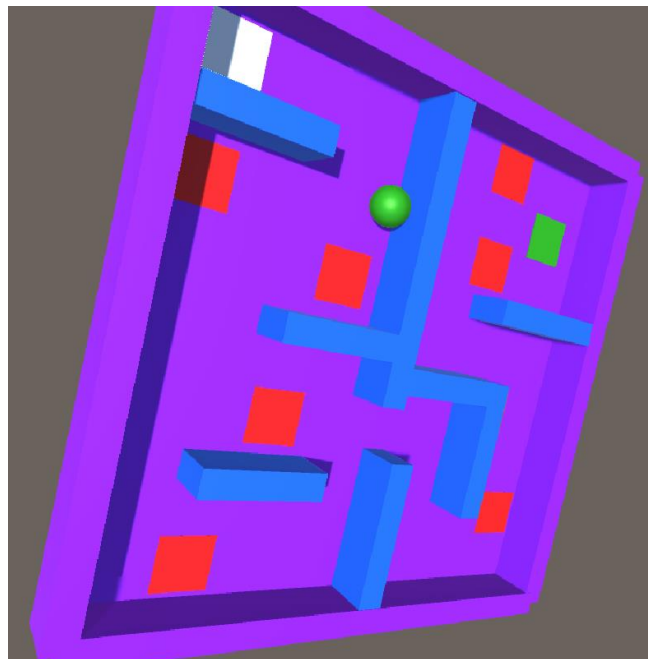
TP UE4 Labyrinthe

Vous devez refaire en blueprint le jeu du Labyrinthe avec une bille affectée par la gravité qui se déplace en fonction de la rotation du Labyrinthe.

Voici un exemple ci-dessous :

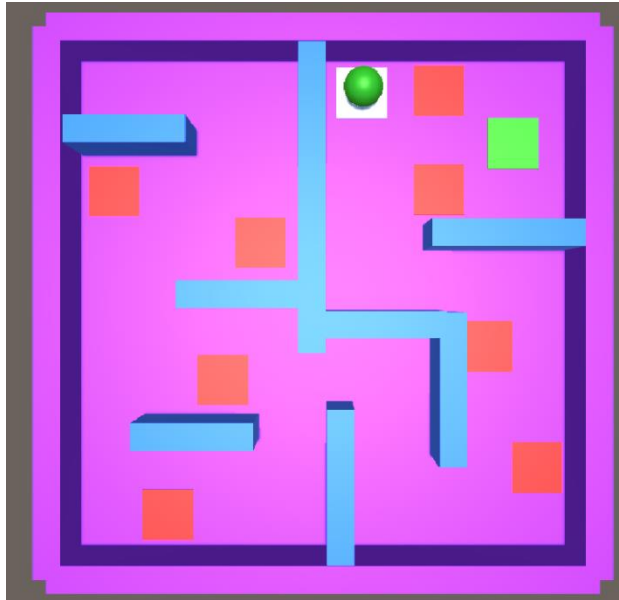


Le but est que vous réalisiez un petit labyrinthe pouvant faire des rotations verticales et horizontales afin de faire bouger la bille jusqu'à la sortie (Qui correspond au carré vert dans le screen) :



Le carré blanc correspond au lieu de spawn de la balle. C'est lui qui doit faire spawn la balle en début de partie.

Donc si vous changez l'emplacement de ce carré blanc, le spawn de la balle suivra :



Les carrés rouges correspondent aux pièges. Si la balle en touche un, elle devra respawn au carré blanc.

Enfin le carré vert représente la ligne d'arrivée. Si la balle y arrive, un message via un widget devra apparaitre au milieu de l'écran avec écrit « Félicitation ».

Bon courage et bonne chance ! :)