

Vectores

Ejercicio 2: Disparo de Arquero Con enemigos en movimiento:

Crear un Actor BP_Arquero, BP_Orco y BP_Flecha ... BP_Arquero va estar ubicado en la posición (X=1500,Y=3500,Z=500) y BP_Orco_1 va estar en la posición (X=1500,Y=500, Z=100) y BP_Orco_2 va estar en la posición (X=3200 ,Y=220 ,Z=100)..

El Arquero tiene un alcance de 2000 unidades..

Los Orcos se mueven en dirección al arquero...

BP_Orco_2 se mueve con un factor multiplicador de velocidad de $1.5 * \text{vector normal al arquero}$

- 1- Dibujar el vector posición de ambos actores desde el arquero a los 2 Orcos del nivel..
- 2- Verificar si Arquero puede disparar, si es así Disparar BP_Flecha con un tiempo de disparo
- 3- Velocidad de la flecha debe ser normalizada y multiplicada por un factor(float) editable desde el arquero
- 4- Tiene que cambiar el tarjet de disparo al orco mas cerca

Vectores

