

## 完成情况

### 物件规则：

1. 射击命中方块，获得积分  $X$  分（✓）

默认值  $X=5$

2. 子弹命中方块后销毁（✓）

3. 方块被子弹命中后，缩放为  $Y$  倍，再次被命中后销毁（✓）

默认值  $Y=0.5$

### 游戏流程：

1. 游戏开始时随机  $n$  个方块成为“重要目标”，射击命中后获得双倍积分（✓）

为了区分，这里把随机生成的重要目标方块的材质改为了红色，其余目标是绿色

2. 游戏开始后限时  $T$  秒，时间到后游戏结算，打印日志输出每个玩家获得的积分和所有玩家获得的总积分（✓）

所有客户机以服务器的时间为准。

### \*附加题，Nice to have

1. 利用 UMG 制作结算 UI 替代日志打印（✓）

2. 支持多人联机（✓）

### 待完善：

1. 多人联机的某些部分还需调整，如射击动画没有复制。

2. 对于限时  $T$  秒游戏结算，可以先弄一个等待时间，等所有玩家都进入后再限时。