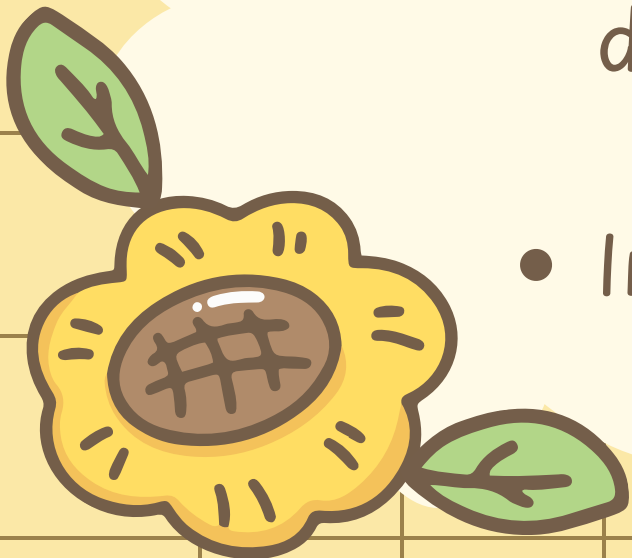
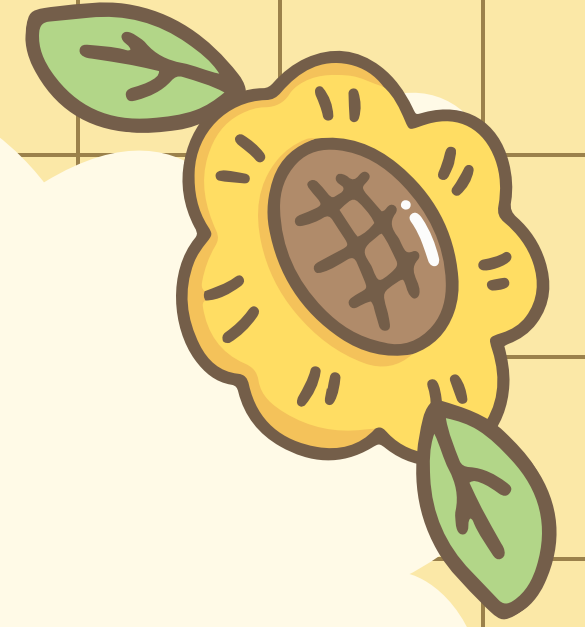


unreal blueprint project

Project - objectifs pédagogiques

- Manipuler les **static meshes** pour créer des barrières interactives.
- Utiliser des **blueprints** pour définir des règles de passage.
- Travailler avec les **variables**, conditions, et rotations.
- Gérer **l'affichage d'objets** et mise à jour du score en fonction d'une équation mathématique.
- Implémenter **une condition de fin de jeu**.



Project - Contexte

Le joueur se trouve dans une scène composée de :

- **4 barrières** (static meshes) bloquant l'accès à une zone contenant 3 boîtes à collecter.
- Une seule barrière est active (**état = "OK"**) et permet le passage quand le joueur approche ; elle fait une **rotation de 90° autour de l'axe Z**.
- Une fois passé, le joueur peut **interagir avec les boîtes**.

Project - Règles du jeu

1. Barrières :

- Chaque barrière a une variable d'état booléenne (estOK).
- Une seule barrière a `estOK = true`.
- Lors de l'interaction, si `estOK = true`, la barrière effectue une rotation de 90° sur l'axe Z pour s'ouvrir.

2. Collecte de boîtes :

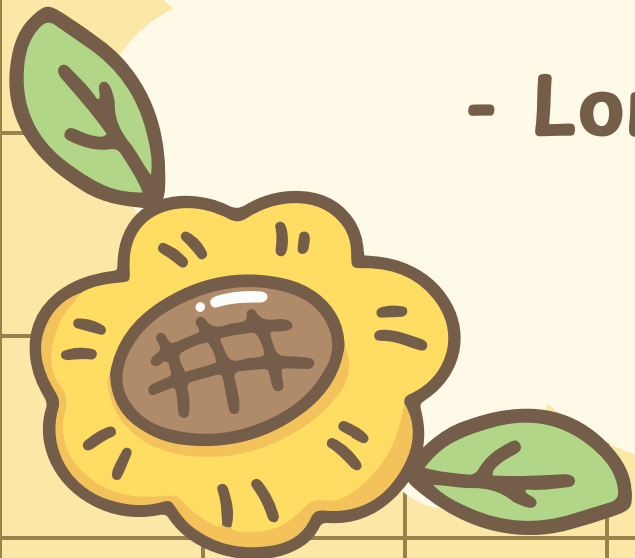
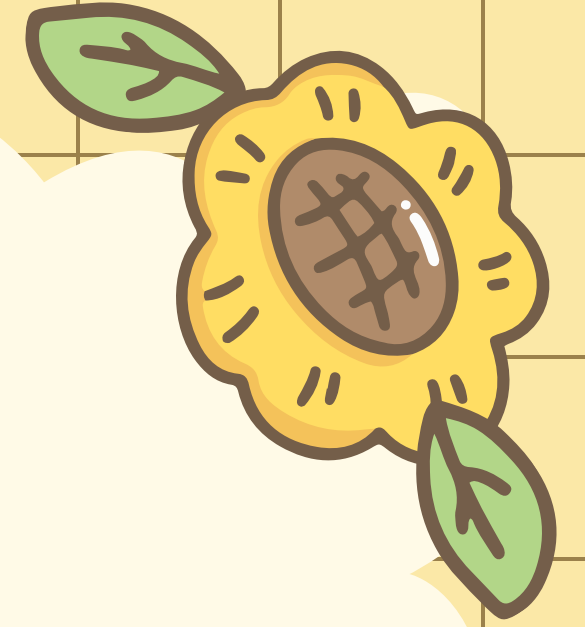
- Chaque boîte déclenche l'évaluation d'une équation du second degré du type :

$$\Rightarrow f(x) = ax + b = 0$$

$$\Rightarrow \text{Le résultat de } x \text{ est fourni par une fonction calcul}_x.$$

Project - Règles de score

- **Si $x > 0$:**
 - La boîte devient invisible.
 - Le score est augmenté de 2 points.
- **Si $x \leq 0$:**
 - Le score est diminué de 1 point.
 - La boîte reste visible mais non interactive.
- **Lorsque $x \leq 0$, le jeu se termine immédiatement.**



Get in touch



Contact Information

Email nour.benbrahim@gmail.com

Linkedin [nour-ben-brahim-8-b29b50222](#)



UNREAL
ENGINE

