



# unreal blueprint exercises

# Exercise 1

Create the following blueprint classes:

1. **BP\_Sphere**: When collected, it will add 10 to the Score variable.
2. **BP\_Cube**: When collected, it will add 5 to the Score variable.
3. **BP\_Cylinder**: When collected, it will add 25 to the Score variable.
4. **BP\_Cone**: When collected, it will remove 15 from the Score variable.

# Exercice 2

- Créez une nouvelle variable appelée **TotalCollected** pour suivre le nombre d'objets collectés.
- Mettez à jour **les classes de blueprint** nécessaires.

# Exercice 3

Créez les classes de blueprint suivantes :

1. **BP\_Key** : À collecter via l'événement Begin Overlap.
2. **BP\_Door** : Ne s'ouvre que lorsque la clé est collectée.

# Get in touch



---

## Contact Information

**Email**      [nour.benbrahim@gmail.com](mailto:nour.benbrahim@gmail.com)

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



UNREAL  
ENGINE

