

J'ai commencé par créer un nouveau player character car les modifications de caméra que je faisais sur celui qui existait déjà ne fonctionnaient pas.

J'ai ensuite modifié les contrôles pour que le joueur ne puisse que avancer et reculer, et fais un blockout rapide pour le LD.

J'ai ajouté un saut et modifié la valeur de air control dans les paramètres du character.

J'ai ajouté des plateformes en mouvement à l'aide d'une timeline et de target point de début/fin, avec la timeline en autoplay et en lecture en boucle.

-> se prendre la plateforme sur la tête décale le personnage, mais ça n'a pas d'impact sur le reste du jeu.

J'ai ensuite ajouté des kills zone pour les trous, se sont de simple Blueprints vides qui déclenchent des overlaps avec TP au début si le joueur les touchent.

J'ai ajouté ensuite des collectibles (les pièces), avec un overlap qui augmente la valeur interne "coins" du joueur, et j'ai rajouté une ui très simple pour afficher la modification.

De même, j'ai créé un blueprint avec plusieurs cones pour servir d'obstacles, et ajouté un overlap qui diminue la valeur de vie du personnage, représentée par un slider.

J'ai ensuite ajouté une IA (navmesh bound, build path, behaviour tree, blackboard) qui prend en valeur un vecteur "Focus", qui est posé sur la position actuelle du joueur.

L'ia est dans une zone derrière le joueur et ne peut pas immédiatement l'atteindre, mais au fur et à mesure de la progression du joueur, elle obtient un chemin et se met en route.

Chose que je n'ai pas eu le temps de faire/pas pris le temps de faire :

- Changer le sens du personnage quand il recule
- ajouter une fonction "mort" (arriver à 0 de hp ne fait rien)
- ajouter une fonction au contact de l'ia (voir mort)
- ajouter une animation à l'ia