

# TD 1 : Exercice Platformer

En solo, créez un platformer simple (sans IA ou physique complexe) dans lequel le joueur doit progresser à travers un niveau truffé de pièges.

Le niveau doit répondre aux différentes capacités du joueur de manière progressive.

Utilisez la méthode apprise lors des derniers cours (Blueprint enfant de classes C++).

Requis :

- Third-Person View type Mario 64 (caméra orbital, personnage au centre).
- Un départ et une arrivée.
- 3 types de pièges (piques ou lave, plateformes instables.. etc).
- Hit et Overlap pour gérer les pièges.
- Le joueur possède 3 vies, chaque piège en détruit une.
- Le joueur peut mourir et recommencer le niveau.
- Double saut.
- Dash.
- Plateformes mobiles.
- Des collectibles permettant de récupérer de la vie (ou du score)

Bonus :

- Respawn par Checkpoint.
- Un score affiché via UMG
- Walljump (Adaptez le niveau)
- Feedbacks visuels

Rendu le 6/10 (Build et sources), un ReadMe sera nécessaire afin d'expliquer les subtilités de votre projet ainsi que ses contrôles.