



Documentación de Prueba Técnica - Unreal Engine 5.4.4

Objetivo

El objetivo de esta prueba técnica es desarrollar un sistema en Unreal Engine 5.4.4 donde un personaje pueda interactuar con diferentes áreas dentro del mapa. Cada área debe provenir de un solo Blueprint (BP), debe contar con un sistema de detección de entrada y salida, una mecánica de reducción de vida, y una transferencia proporcional de la vida extraída al personaje.

Requerimientos del Sistema

1. Blueprint del Área de Interacción:

- Se debe crear un solo Blueprint (BP_Area) que manejará todas las áreas del mapa.
- Las áreas deben estar distribuidas por el mapa, pero todas deben derivar de BP_Area.
- Cada área tendrá un valor inicial de 5000 puntos de vida de forma independiente.
- Detectar la entrada y salida del personaje dentro del área.
- Mostrar en pantalla:
 - "Personaje en el área" cuando el personaje entre.
 - "Personaje no en el área" cuando el personaje salga.

2. Blueprint del Personaje:

- Implementar un evento en el personaje que permita activar o simular una herramienta mediante la presión de una tecla.
- Si el personaje está dentro de un área y tiene activada la herramienta, podrá usar el click izquierdo del mouse para reducir la vida del área.
- La reducción de la vida del área debe ocurrir gradualmente mientras se mantenga el click izquierdo.
- El personaje debe recuperar un porcentaje de la vida que le quita al área.

Esta prueba técnica evalúa la capacidad del candidato para trabajar con Blueprints en Unreal Engine 5.4.4, implementando sistemas de detección de colisiones, mecánicas de interacción y transferencia de valores entre objetos en el mundo del juego. Se espera una implementación modular y eficiente para facilitar la escalabilidad del sistema.