**Inputs:**

**1 🡪 Idle Crouch o Idle (se alternan)**

**Ctrl R 🡪 Crouch**

**Q 🡪 Quitar vida al enemigo**

**Z 🡪 Poseer al Enemy o desposeer (se alternan)**

**Puntos Realizados:**

● (0,5p) Crear un Terrain como base jugable, texturizado y con vegetación.

● (0,5p) Todas las entradas nuevas de input (crear al menos 2) deberán estar mapeadas con Actions/Axis en vez de por eventos directos de teclado/mouse.

● (1p) Crear al menos 3 triggers con diferentes funcionalidades de entre las siguientes opciones:

○ Item recolectable. **(Moneda)**

○ Zona de muerte. **(Agua)**

○ Zona de inversión de controles **(cerca de la luz roja)**

● (0,5p) Iluminar el escenario con al menos 3 tipos diferentes de luces. Y implementar una simulación del ciclo de día/noche.

● (1p) Crear un HUD que muestre al menos 3 de las siguientes cosas:

○ Cantidad de ítems recogidos. **(monedas)**

○ La vida del player. **(se reduce con Q)**

○ Tiempo transcurrido desde que empezó la partida.

● (1p) Crear al menos 2 animaciones para los elementos de HUD.

● (1p) Añadir 2 estados en el animation blueprint del Third Person con nuevas animaciones para el personaje de entre las siguientes opciones:

○ Muerte **(al estar en Idle si se queda sin vida)**

○ Idle agachado **(pulsando “1”)**

● (1p) Crear una secuencia que contenga al menos 4 de las siguientes opciones:

○ Bloquea los controles del player

○ Aplica una animación al player **(crouch después de sonar la explosión)**

○ Lanza un sonido **(explosión)**

○ Mueve algún elemento de la escena **(cubo)**

● (0,5p) Crear y lanzar un sonido que al menos tenga 2 de estas características:

○ Que cuando se lance no siempre suene el mismo clip.

○ Modificar su pitch de manera aleatoria entre dos valores.

● (0,5p) Crear alguna funcionalidad en entre las siguientes, en el Level Blueprint:

○ Restart Game

● (0,5p) Aplicar la funcionalidad de que el player pueda poseer alguna IA.