

# Escape Dungeon

## 1. Travail demandé

- 1) Mettez en place le système de déplacement du joueur**
  - a) Création des input actions et de l'input mapping context
  - b) Appel en blueprint des input actions et ajout du mapping context
  - c) Création du code de déplacement (add movement input, add pitch yaw input, ...)
  - d) Test dans la scène
  - e) Ajout d'un système sonore de footsteps
- 2) Mettez en place le système d'ouverture de la grille de la prison**
  - a) Système d'interaction du player (en interface)
  - b) Appel d'un event sur la porte
  - c) Ouverture en timeline
  - d) Ajout de sons
- 3) Mettez en place le système d'interaction avec la porte finale (BP\_FinalDoor)**
  - a) Récupérer la clé dorée sur la table et stocker l'information
  - b) Vérifier sur la porte finale si le joueur a la clé, si oui, ouvrir la porte
  - c) Ajout de sons (pickup, ouverture porte, ...)
- 4) Mettez en place des sons d'ambiance dans la scène, on fera attention à**
  - a) L'importation
  - b) Le mode de virtualisation
  - c) L'atténuation & spatialisation
  - d) La cohérence/pertinence des sons
  - e) L'originalité des systèmes mis en place