

Récapitulatif du rendu d'Unreal

J'ai commencé par bloquer la caméra et les mouvements du personnage en retirant des connexions entre les nodes du personnage. Ensuite j'ai fait un peu le level du niveau pour le parcours du joueur. Ensuite j'ai fait les objets collectables, pour montrer un changement j'ai dans un premier temps commencé l'UI du jeu, après avoir piétiner sur l'UI j'ai décider de changer d'action pour ne pas perdre trop de temps. J'ai commencé des plateformes mouvantes. Les plateformes ne se déplaçant pas comme je le voulais je suis retourné sur l'UI et j'ai demandé un Joker, j'ai modifié les noms des nodes à la suite du Joker mais je n'ai pas su faire la manip pour le faire fonctionner et fin du devoir.