

## ~ May The Light ~

### == Setup (2 points)

- cloner le projet [YopSolo/ExoGD3Fev24 \(github.com\)](https://github.com/YopSolo/ExoGD3Fev24)
- ajouter le content pack "first person"

- Vérifier que le projet n'utilise pas lumen  
project settings > "dynamic global illumination" = none  
project settings > "shadow maps" = Shadow maps  
project settings > "reflection method" = screen space

- build => build lighting only

- Mettre un "Player Start" dans le garage en x=500, y=200

### == Widget UMG + Game User settings (4 points)

Afficher un Widget (sur la touche esc)

Dans ce Widget le joueur doit pouvoir

- voir sur quel "engine scalability settings" il se trouve actuellement (low, medium, high, epic)
- changer le settings
- sauvegarder le setting

### == Tooling / editor utility blueprint (6 points)

- 1) Créer un script qui n'aura d'effet que sur les assets de type : Texture

Le script doit pouvoir modifier la valeur "LOD Bias"

- Utiliser votre script sur toutes les normal map du jeu afin de passer la valeur de leur "LOD Bias" à 1. (0 par défaut)

Exemple de normal map : HQ/residentialHouse/textures/BathroomSink/BathroomSink\_n

- Utiliser votre script sur toutes les normal map du jeu afin de passer la valeur de leur "LOD Bias" à 1. (0 par défaut)

Exemple de normal map : HQ/residentialHouse/textures/BathroomSink/BathroomSink\_n

- 2) Créer un outil passe en "hidden in game" true/false, tous les acteurs qui sont des sources de lumière à l'intérieur de la maison.

### == Gameplay Prog (8 points)

- Créer une mécanique d'interrupteur qui allume/éteint toutes les sources de lumière d'une pièce (2 points)
  - Utiliser cette mécanique dans toute la maison (4 points)
- hint : les light non-statiques peuvent être modifiées au run time (hidden in game, intensity, color etc.)

- Dans le garage créer un tableau électrique avec 3 interrupteurs en blackout (2 points)

- un interrupteur contrôle tous les interrupteurs du rez de chaussé
- un interrupteur contrôle tous les interrupteurs du 1er étage
- un interrupteur général, contrôle les 2 interrupteurs ci-dessus