

Proyecto arcade alu0100969535

La mayoría del código y estructura del proyecto se ha basado en el siguiente repo:

<https://github.com/iestevev/spaceinvaders>

Clases

Las clases c++ son:

- [ABullet](#)
- [AInvader](#)
- [UInvaderMovementComponent](#)
- [AInvaderSquad](#)
- [ASIGameModeBase](#)
- [ASIPawn](#)
- [ASIPlayerController](#)

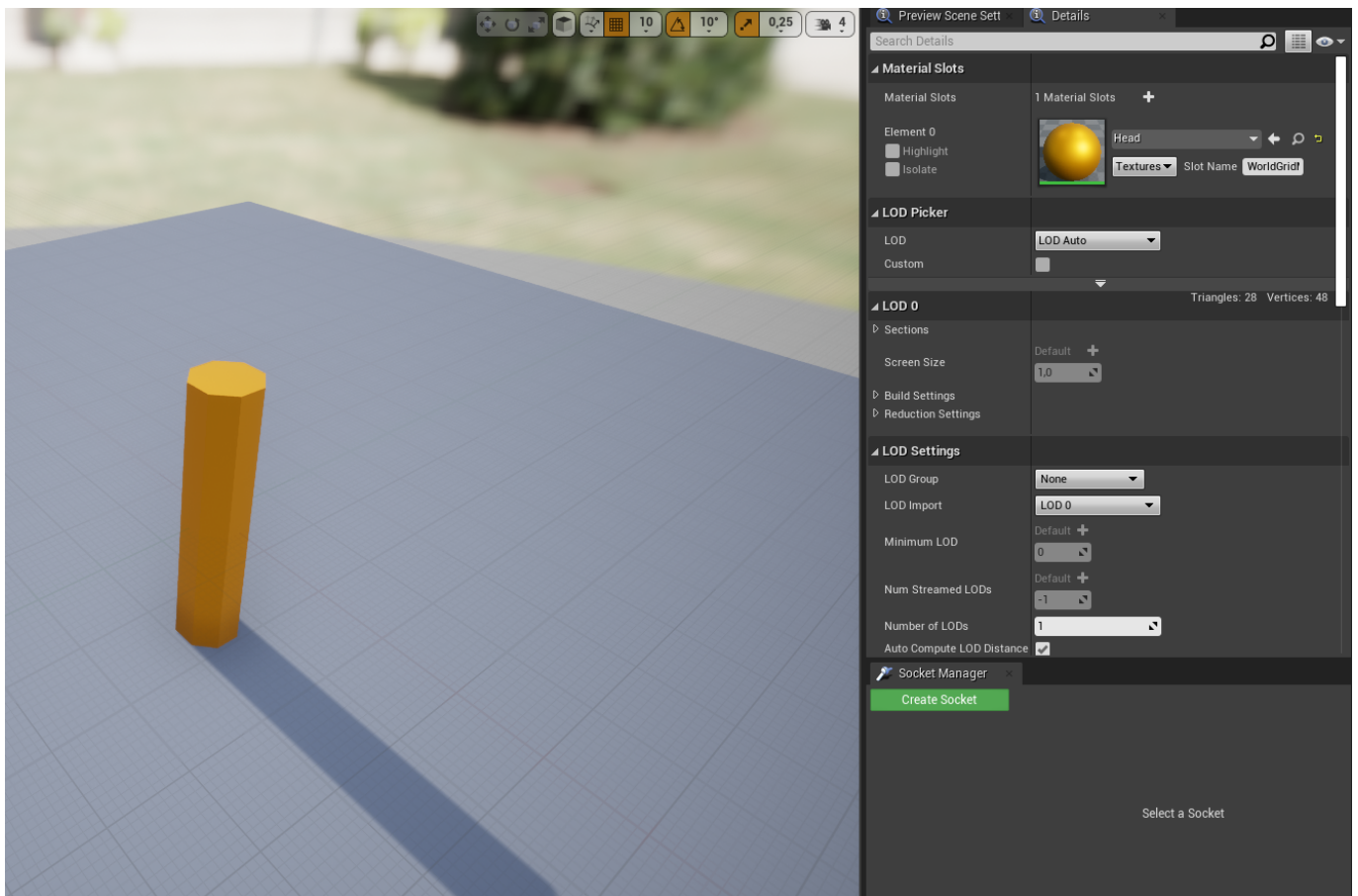
Blueprints

Los blueprints disponibles para modificar los valores por defecto y las meshes se pueden encontrar en

[Content/Blueprints/](#)

Proyectiles

Para los proyectiles se ha usado una static mesh creada con un brush de cilindro:



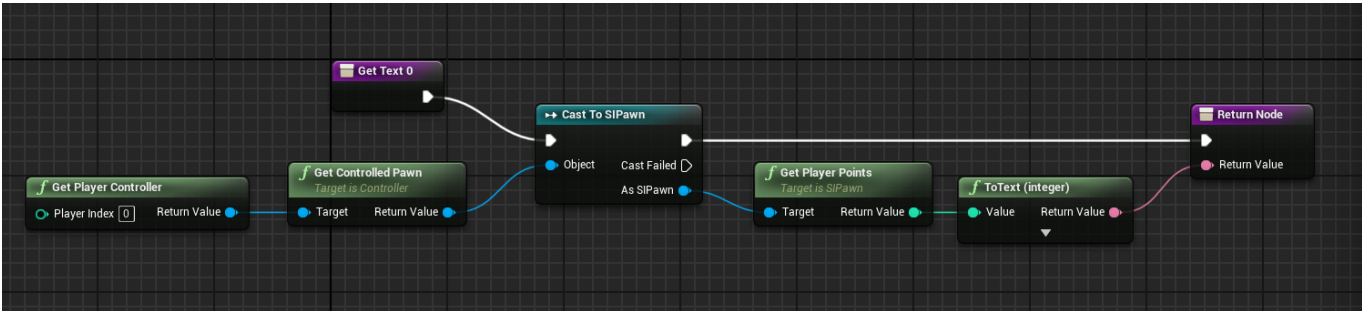
Menu

El menu se ha hecho con el sistema de Widgets de Unreal, se han enlazado los botones a cargar el nivel1 o salir del juego



HUD

Para el hud se ha usado el mismo sistema de widgets y se ha enlazado la puntuación a la variable de puntuación del SIPawn.



Para las vidas, se ha enlazado la visibilidad de cada sprite a la cantidad de vidas que tiene el SIPawn.

