1. W tej instrukcji chcemy sprawić, aby pojawił się komunikat o zwycięstwie, gdy piłka wpadnie do ostatniej, najważniejszej dziury, znajdującej się na końcu naszego labiryntu.
2. Aby to zrobić należy użyć niewidzialnych w grze triggerów/przełączników pozwalających na wychwycenie kolizji pomiędzy piłką a właśnie triggerem.
3. Triggery można dodać za pomocą okna Modes -> zakładka Basic -> Box Trigger. Przeciągnijmy jeden na scenę i ustawmy go odpowiednio pod dziurą, aby kolizja została dopiero wtedy odnotowana, gdy piłka rzeczywiście wpadnie do dziury.
4. Dodatkowo przeskalujmy nasz trigger, aby obejmował cały otwór.
5. Przetestujmy naszą grę - widzimy teraz, że trigger nie obraca się wraz z całym labiryntem. Aby to naprawić należy w oknie World Outliner przeciągnąć nasz trigger i podpiąć go(attach) pod nasz labirynt. Tym sposobem trigger stanie się "dzieckiem" dla labiryntu i wszystkie operacje Transform wykonywane na rodzicu zostaną również przeniesione na dziecko.
6. Jeśli chcielibyśmy, aby nasz trigger był widoczny w czasie gry to wystarczy wejśc w okno Details ->Rendering -> i odznaczyć opcje Actor Hidden In Game.
7. Przejdźmy teraz do blueprintów (trigger powinien być ciągle zaznaczony).
8. Kliknijmy prawym przyciskiem myszy, aby wywołać okno w którym można wybierać node'y i przejdźmy do zakładki Add Event for Trigger Box -> Collision ->
9. Begin Overlap oznacza, że dane wydarzenie/event ma się wywołać od razu, gdy aktor dotknie przełącznika
10. End Overlap ma się wykonać dopiero, gdy aktor "wyjdzie"/przejdzie przez trigger.
11. W naszym przypadku zależy nam na opcjie EndOverlap, czyli gdy piłka spadnie już przez dziurę to wywoła się wtedy dane wydarzenie.
12. Node o nazwie OnActorEndOverlap posiada piny:
    * Exec czyli pin do którego podłączamy funkcje i inne node'y które się wywołają gdy to wydarzenie / ten node się wywoła/ wykona.
    * Overlapped Actor, zwraca wartość w formie referencji do obiektu, który był wywoływany, czyli w tym przypadku jeśli podpięlibyśmy tam jakiś node to otrzymałby on informacje/wartość/ referencje do obiektu Trigger Box
    * Other Actor zwraca wartość w formie referencji do obiektu, który wywołał całe wydarzenie, czyli w tym przypadku, jeśli podpięlibyśmy tam jakiś node to otrzymałby on informacje/wartośc/ referencje do obiektu Ball.
13. Zadanie:
    * Przetestuj działanie node'a OnActorEndOverlap - zaprogramuj w ten sposób schemat, aby pojawił się komunikat/zwykły napis "Zwycięstwo!" w momencie, gdy piłka przejdzie przez dziurę/trigger.
    * Znajdź w obiekcie Ball opcje odpowiadającą za generowanie "pokrywających się " wydarzeń. Jedynie dzięki włączeniu tej opcji piłka będzie w stanie "współpracować" z przełącznikiem.
    * Wykonaj zrzut ekranu podczas gry wraz z widocznym oknem głównym, w którym widać nazwę projektu znajdującą się w prawym górnym rogu okna (pamiętaj, aby w nazwie projektu było imię i nazwisko).
    * Wykonać zrzut ekranu, na którym widać schemat dotyczący wyświetlania komunikatu zwycięstwa wraz z oknem głównym, w którym widać nazwę projektu znajdującą się w prawym górnym rogu okna (pamiętaj, aby w nazwie projektu było imię i nazwisko).
    * Zrzut ekranu prześlij na [adamzdzcichy@gmail.com](mailto:adamzdzcichy@gmail.com) (tytuł wiadomości: Zadanie 08 Blueprinty - Imię Nazwisko + grupa, rocznik) lub wrzuć na swojego githuba, gdzie powinien znajdować się cały projekt UE4 (pamiętaj o stworzeniu repozytorium na githubie dla całego projektu)
    * **[Dla zaawansowanych/nieobowiązkowe]** Spróbuj samodzielnie dodać w komunikacie informacje w jakim czasie użytkownik przeszedł nasz labirynt + gdy piłka spadnie do ostatniej dziury to niech poziom się restartuje.

W tym celu na pewno będą potrzebne takie node'y jak:

* + - OnActorEndOverlap (który już powinien być wcześniej)
    - Get Game Time in Seconds
    - ToText (float)
    - Append
    - Print String (który już powinien być wcześniej)
    - Delay
    - Open Level