
Examen Mi-Session C

Dans cet examen de mi-session, vous allez recréer aussi fidèlement que possible le projet présenté dans la vidéo de démonstration fournie mp4 à l'aide de Unreal Engine 4. Veuillez à prioriser les tâches que vous pouvez exécuter efficacement. L'examen est conçu pour que les étudiants aient beaucoup de travail à faire pour montrer leur maîtrise du moteur.

Informations de configuration importantes:

- Utilisez le [projet de base fourni](#), ce qui réduit la taille du fichier du projet.
- Tous les actifs bruts à importer sont fournis dans un fichier zip.
- Avant de soumettre le projet, supprimez les dossiers **Intermediate** et **Saved**.
- N'incluez pas d'actifs bruts ni de vidéo de démonstration dans votre soumission.
- Envoyez-moi votre soumission par Mio ou par clé USB.

Détails d'implémentation:

- Pour tuer le monstre il faut soit 2 coups d'épée ou 1 coup de marteau.
- Chaque arme joue une animation différente sur le joueur.
- Le monstre utilise la composante de perception pour repérer le joueur.
- Le joueur meurt après être frappé 4 fois.
- Quand le joueur est mort, il ne peut plus bouger ni agir.

Pour vous aider à créer le niveau, voici une capture d'écran du paysage:



Bonne chance!

Points par exigences

- Environnement
 - Sculpture de paysage [5 points]
 - Peinture de paysage [5 points]
 - Pinceau Géométrie [5 points]
- Maillage statique [5 points]
- Éclairage [5 points]
- AI
 - Trinité [10 points]
 - Blueprint [5 points]
- UI
 - UMG [10 points]
 - Blueprint [5 points]
- Animation
 - Système [10 points]
 - Blueprint [5 points]
- Matériaux dynamiques
 - Matériel [10 points]
 - Blueprint [5 points]
- Gameplay [15 points]