

# Práctica 1

---

## Consideraciones

- La práctica se realizará en parejas.
  - El tiempo disponible para realizar la entrega es de 3 semanas aproximadamente.
  - La práctica representa un 15% de la nota final de la asignatura.
  - La entrega de la misma se realizará mediante un enlace al repositorio de GitHub que contenga el proyecto de Unreal y otro al vídeo explicativo en youtube.
  - Para computar los puntos opcionales de la práctica todos los puntos obligatorios deben ser resueltos de forma satisfactoria.
- 

## Briefing

El objetivo de la práctica es implementar un nivel prototípico de un plataformas en tercera persona utilizando el motor Unreal Engine.

## Obligatorios

- (0,5 p) Creación de un terrain texturizado y decorado usando las herramientas de vegetación.
- (0,5 p) Creación de una zona de construcciones con plataformas decorada con meshes dentro del terrain.
- (0,5 p) Añadir un personaje en 3ª persona con la habilidad de saltar (**el personaje de ejemplo de Unreal Engine es válido**).
- (0,5 p) Implementar un trigger que funcione como zona de muerte.
- (0,5 p) Implementar puertas automáticas que se abren cuando se acerca el player y se cierran cuando se aleja (**sin animaciones ni secuencias**).
- (1 p) Creación de una zona interior que use los distintos tipos de luces.

## Opcionales

- (0,5 p) Implementación de plataformas que actúan a modo de ascensor.
- (1 p) Objetos recolectables por colisión (monedas y llave).
- (0,5 p) Implementar puertas que se abren solo con la llave.
- (0,5 p) Implementar puertas que se abren solo con 'x' cantidad de monedas.
- (1 p) Implementar un puzzle consistente en poner 3 bombillas con el color adecuado para abrir una puerta. Cada bombilla se controla desde un interruptor que cambia su luz de color.
- (1 p) Implementar trigger de confusión. Al cruzarlo se invierten los controles del player durante 5 segundos.
- (1 p) Estructuración del código: Uso coherente de funciones y macros dentro de los blueprint, así como el correcto uso del level blueprint y clases propias del estudiante.
- (1 p) Correcto uso de Git. Se valora la paralelización del trabajo.