

# Práctica 2

---

## Consideraciones

- La práctica se realizará en parejas.
  - El tiempo disponible para realizar la entrega es de 3 semanas aproximadamente.
  - La fecha de entrega será antes del lunes 24 de Febrero a las 23:59h
  - La práctica representa un 20% 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 FPS básico dentro del entorno ya creado en la práctica 1. Se puede extender el escenario para añadir habitaciones o pasillos si lo consideráis necesario.

## Obligatorios (4,5p)

- (0,5p) Implementar un controlador en primera persona para el jugador.
- (1p) Implementar el *animation BP* para el controlador en primera persona creado.
- (1p) Implementar HUD que muestra el número de llaves y monedas que el jugador a recogido.
- (0,5p) Implementar IAs que se muevan por el mundo en modo patrulla usando un *navmesh*.
- (1p) Implementar un sistema de *ragdoll* para las IAs.
- (0,5p) Implementar un *Game Menu*, una *Game Over Screen*, y un *Pause Menu*.

## Opcionales (5,5p)

- (1,5p) Implementar diferentes comportamientos para las IAs (*combat behaviour*, *recover health*, *die*, etc.)
- (1p) Implementar un *animation BP* que refleje el comportamiento de las IAs.
- (0,5p) Implementar mecánica de disparo en el controlador en primera persona.
- (0,5p) Añadir *Head Bobbing* al moverse y *camera shake* al disparar.
- (0,5p) Implementar HUD que muestra los requisitos para abrir las puertas dentro del mundo.
- (0,5p) Implementar HUD que muestra la vida actual de los enemigos a modo de barra dentro del mundo.
- (0,5p) Estructuración del código: Uso coherente de funciones y macros dentro de los blueprint, así como el correcto uso del level blueprint, **actor components**, y clases propias del estudiante.
- (0,5p) Correcto uso de Git. Se valora la paralelización del trabajo.