

Práctica 3

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 16 de Marzo a las 23:59h
 - 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 esta práctica es pulir y cerrar el contenido generado en las anteriores entregas.

Obligatorios (4p)

- (1p) Implementar un disparo que funcione a modo de bala física, es decir, sin usar un *linetrace*. Este proyectil debe hacer que el jugador posea al pawn con el que colisione.
- (1p) Implementar un sistema de guardado que salve el estado del mundo y lo cargue. **Debe funcionar de forma automática y manual.**
- (0,5p) Sonorizar la práctica con al menos 5 sonidos.
- (1p) Crear y añadir las partículas para los distintos tipos de disparo.
- (0,5p) Explicación de la estructura del proyecto en el video a todos los niveles (organización de las carpetas, nomenclaturas, arquitectura, uso de git, protocolos, etc.).

Opcionales (6p)

- (0,5p) Mejorar el HUD con animaciones y efectos visuales avanzados a listar en clase.
- (1p) Creación y uso de al menos 3 postprocesos.
- (1p) Creación de, al menos, una *sequence* que haga uso del sistema de eventos.
- (1p) Creación de un material de disolución que se use en la muerte de las IAs o bien en las plataformas.
- (2p) Refactor y limpieza del proyecto, en otras palabras, organización del proyecto y estructuración del código de forma coherente.
- (0,5p) Correcto uso de Git.