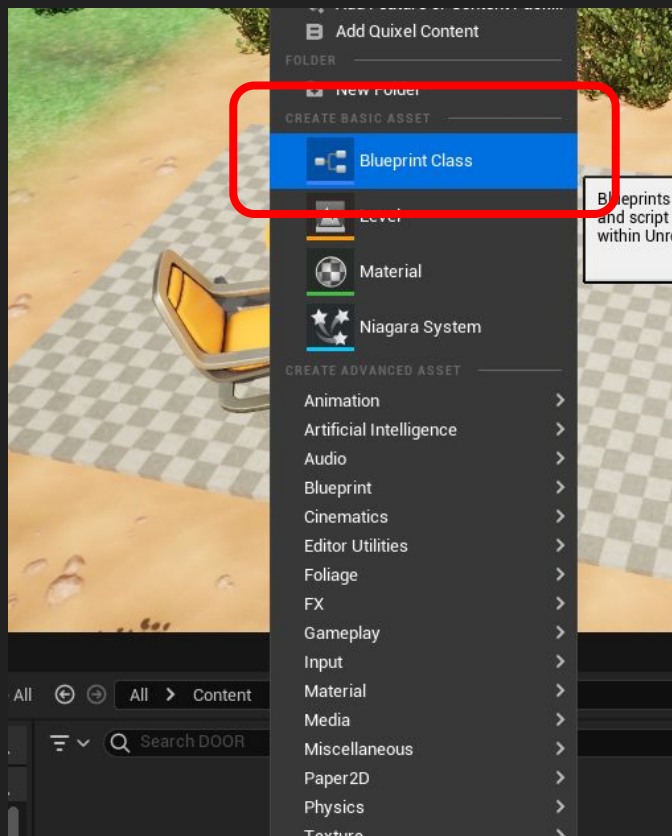




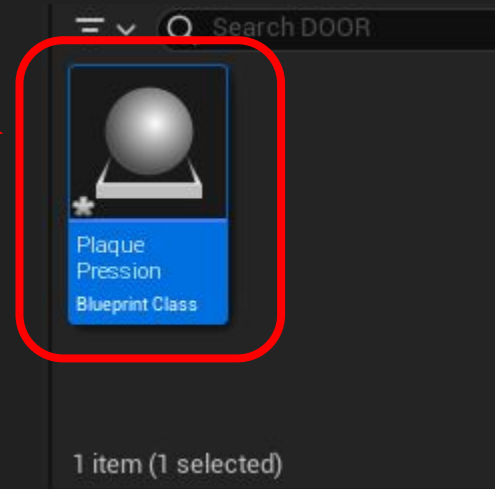
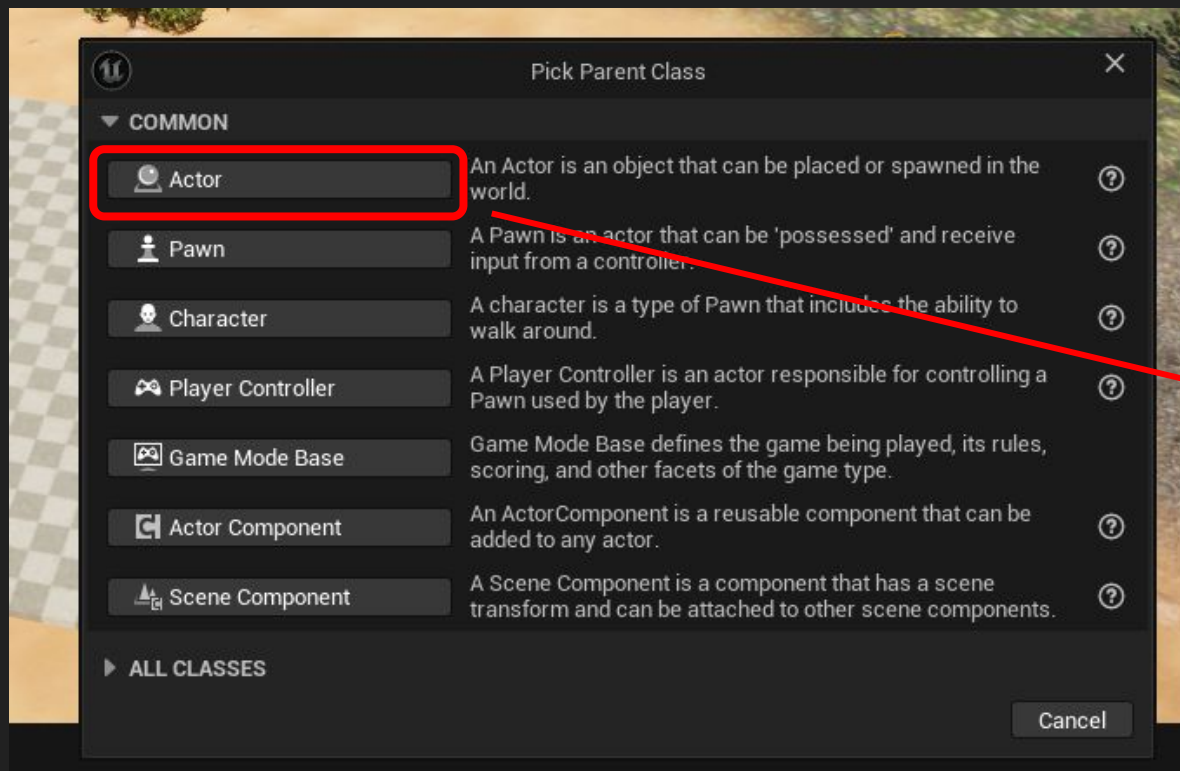
Unreal Engine 4

Création d'une plaque de pression

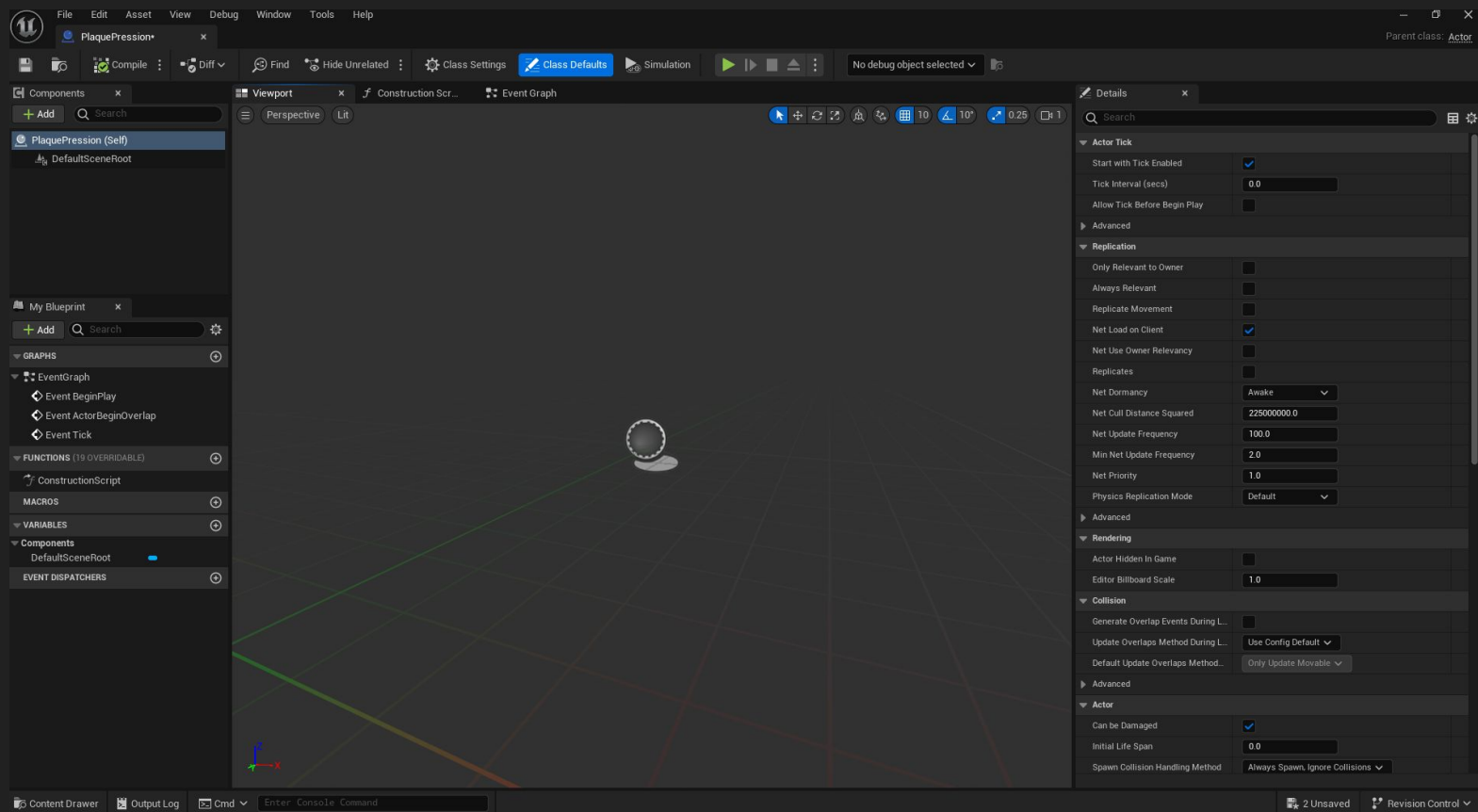
Créer un Blueprint pour notre Objet



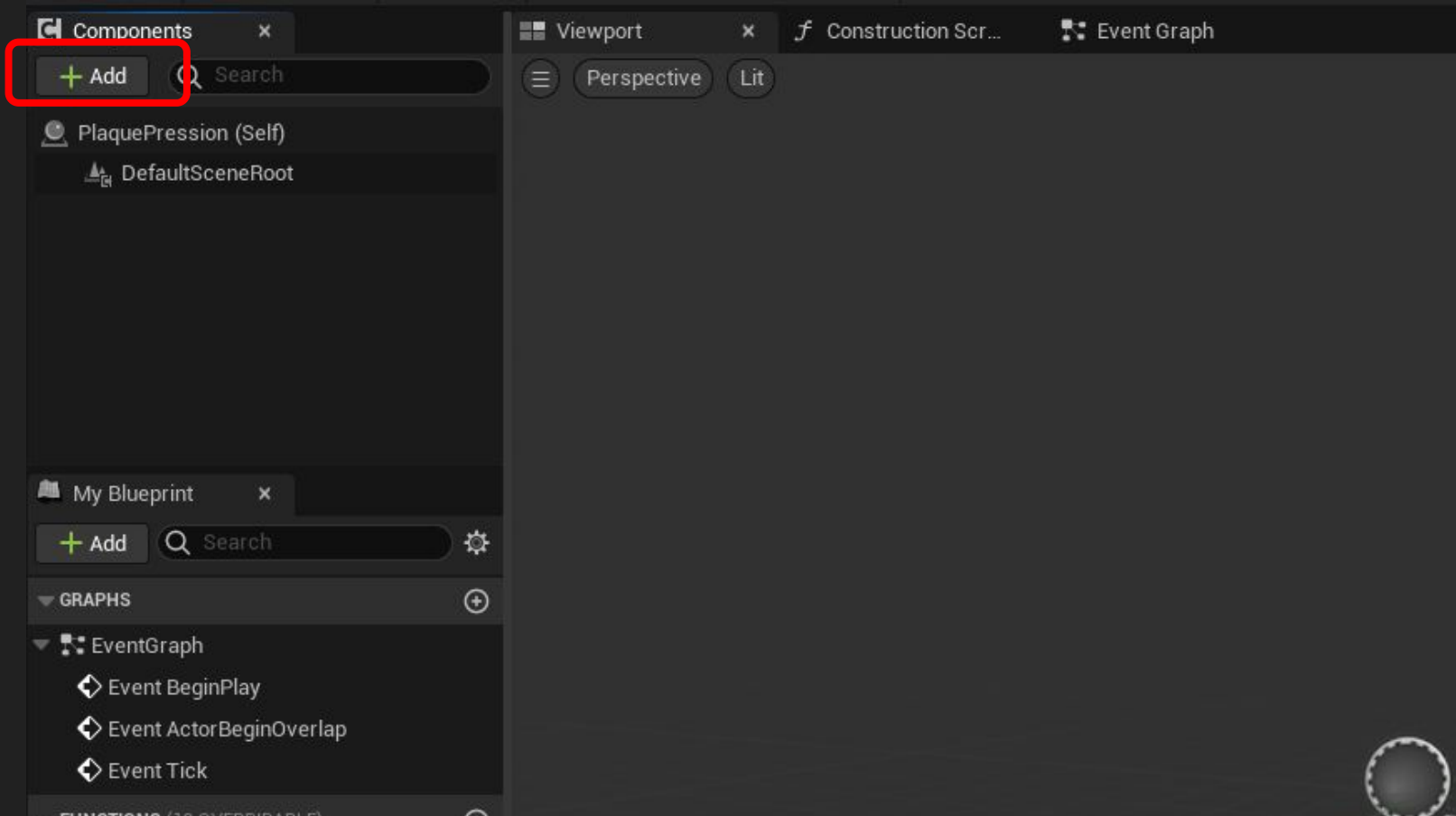
Choisir `Actor`, le type de blueprint le plus basique



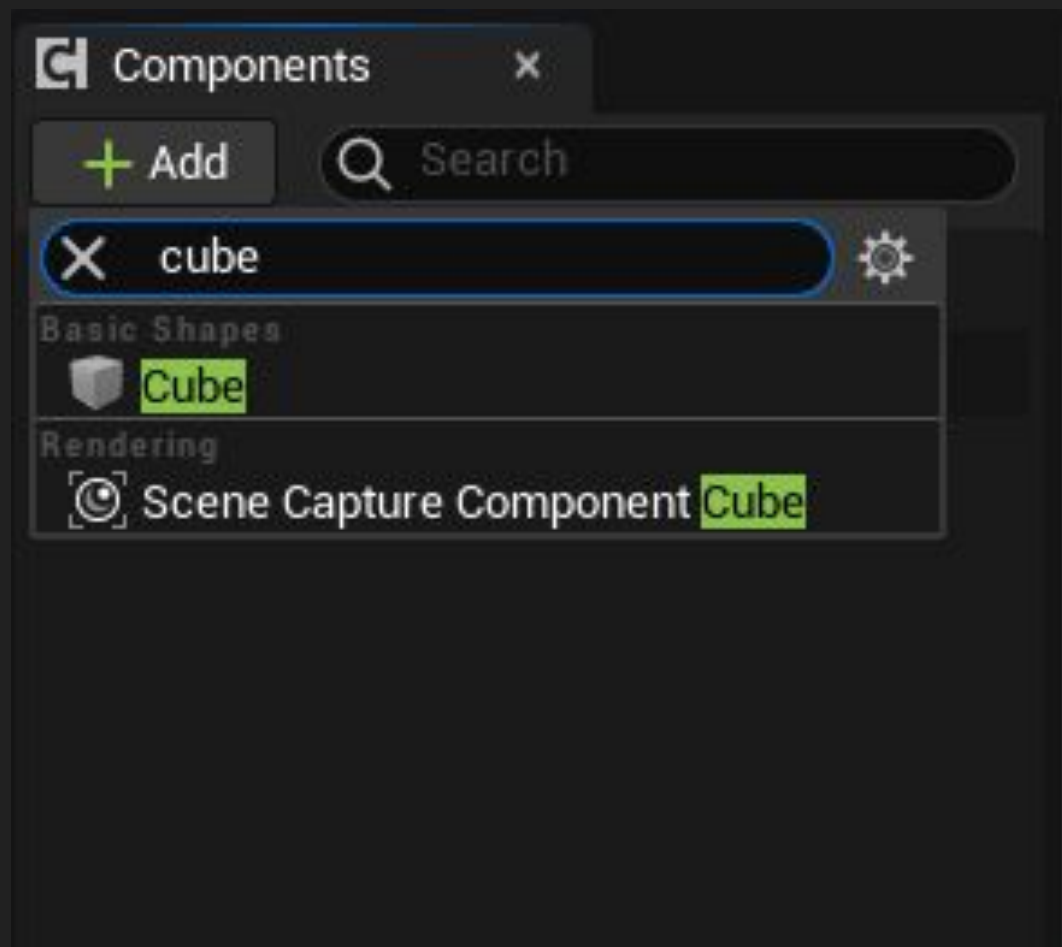
Ouvrir le blueprint:



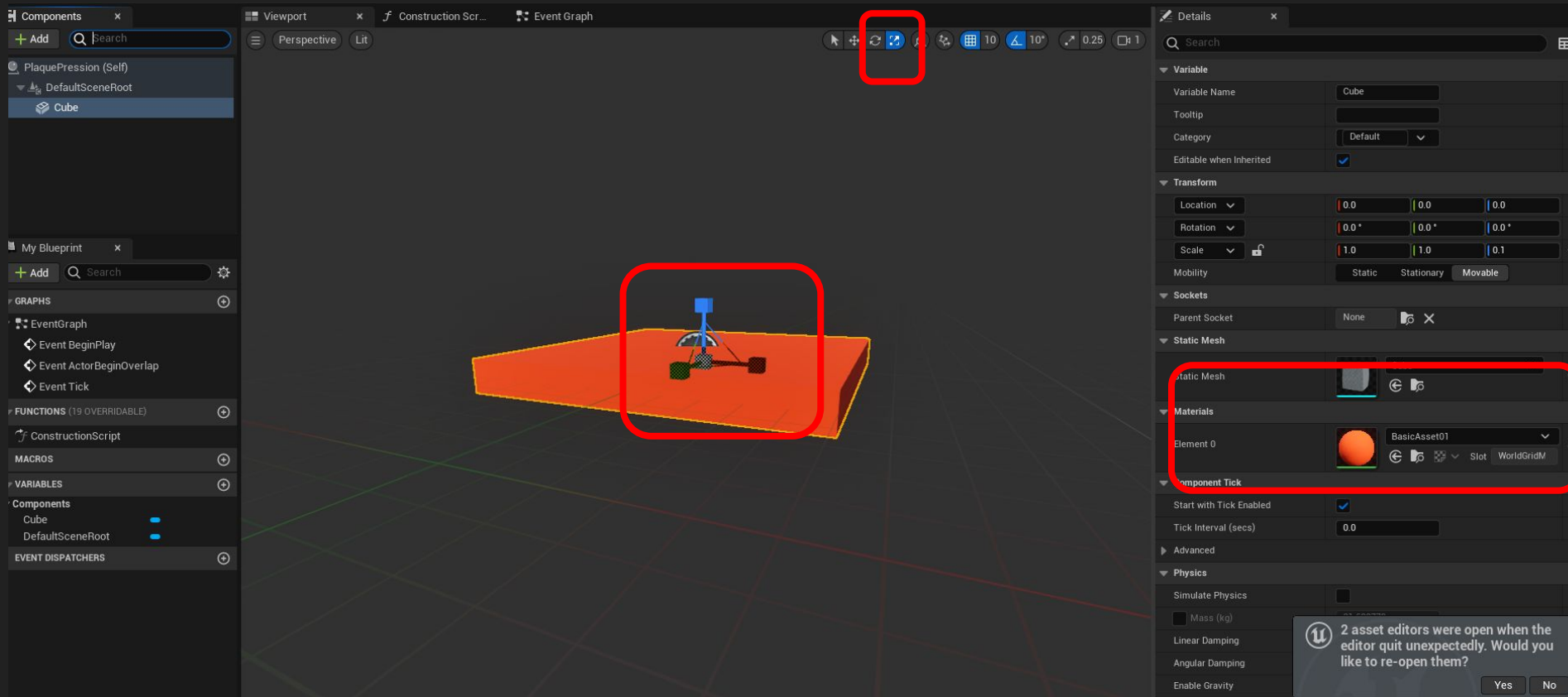
Ajouter une composante à votre Blueprint



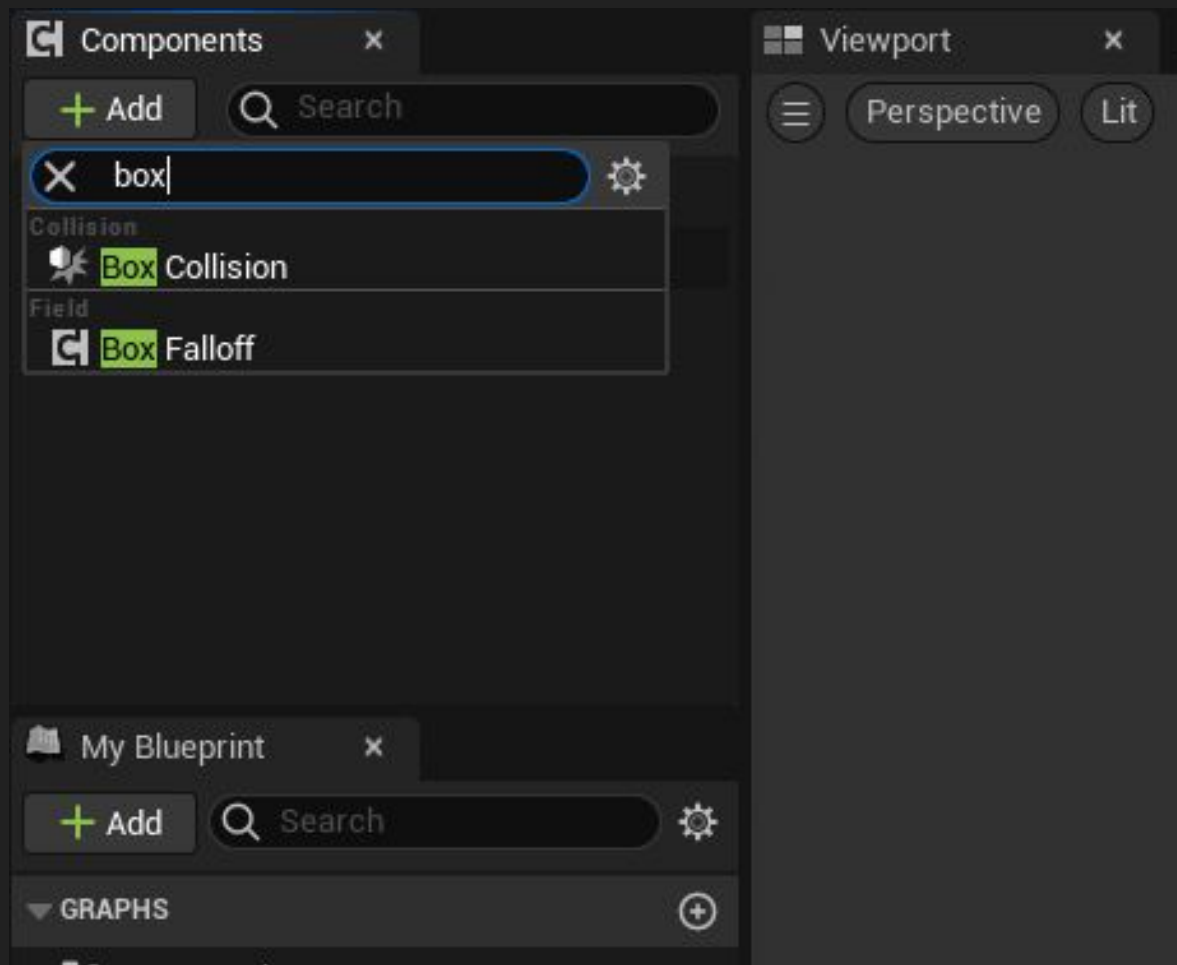
Ajouter un
`Cube`



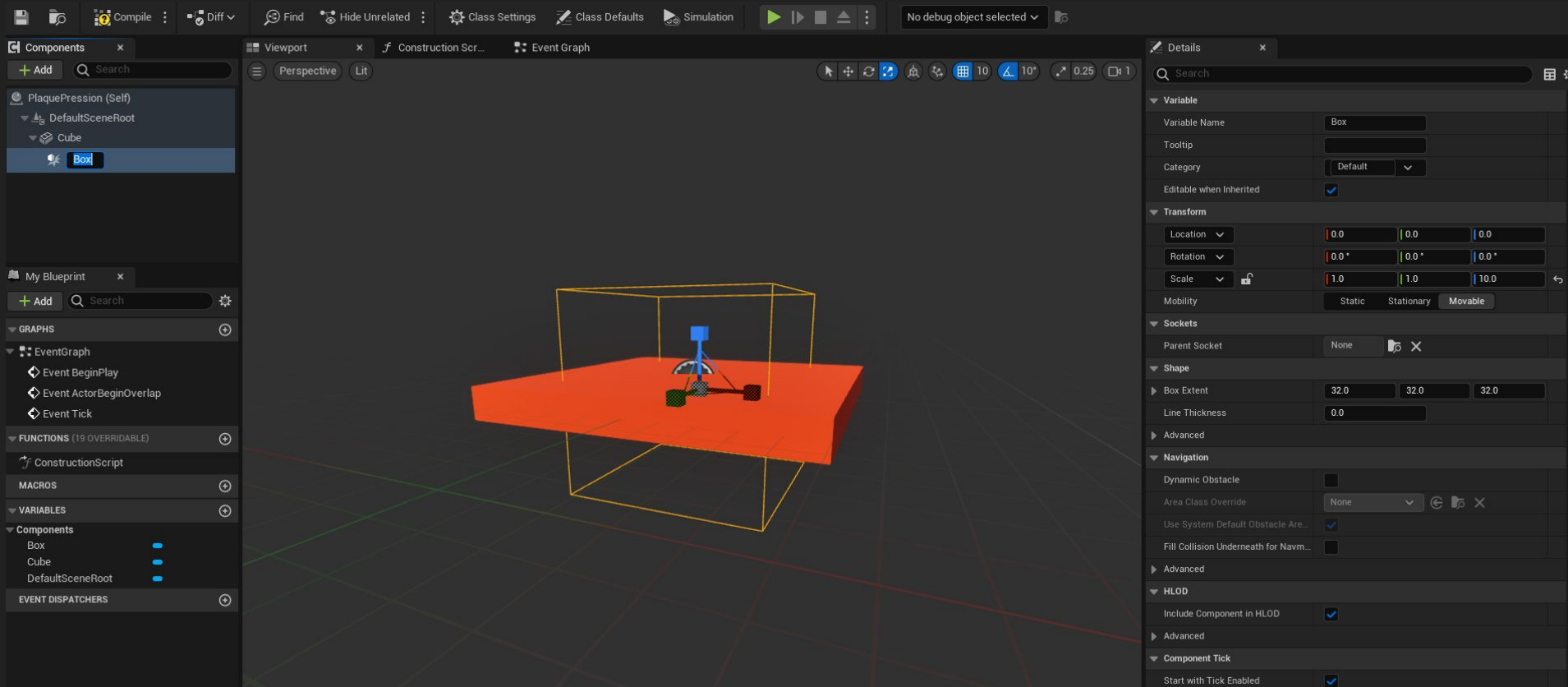
Modifiez le Cube pour qu'il soit plat, et choisir un matériau (orange)



Chercher le
`Box Collision`

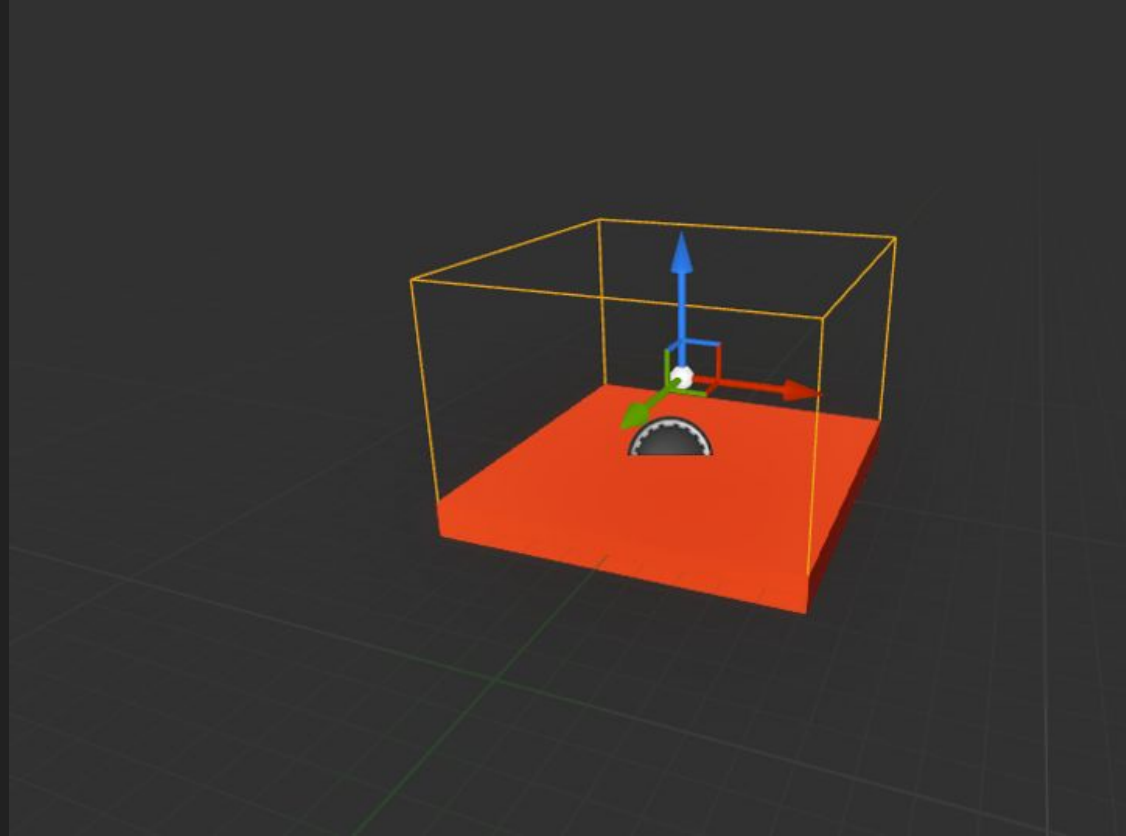


Voici la boîte de collisions:



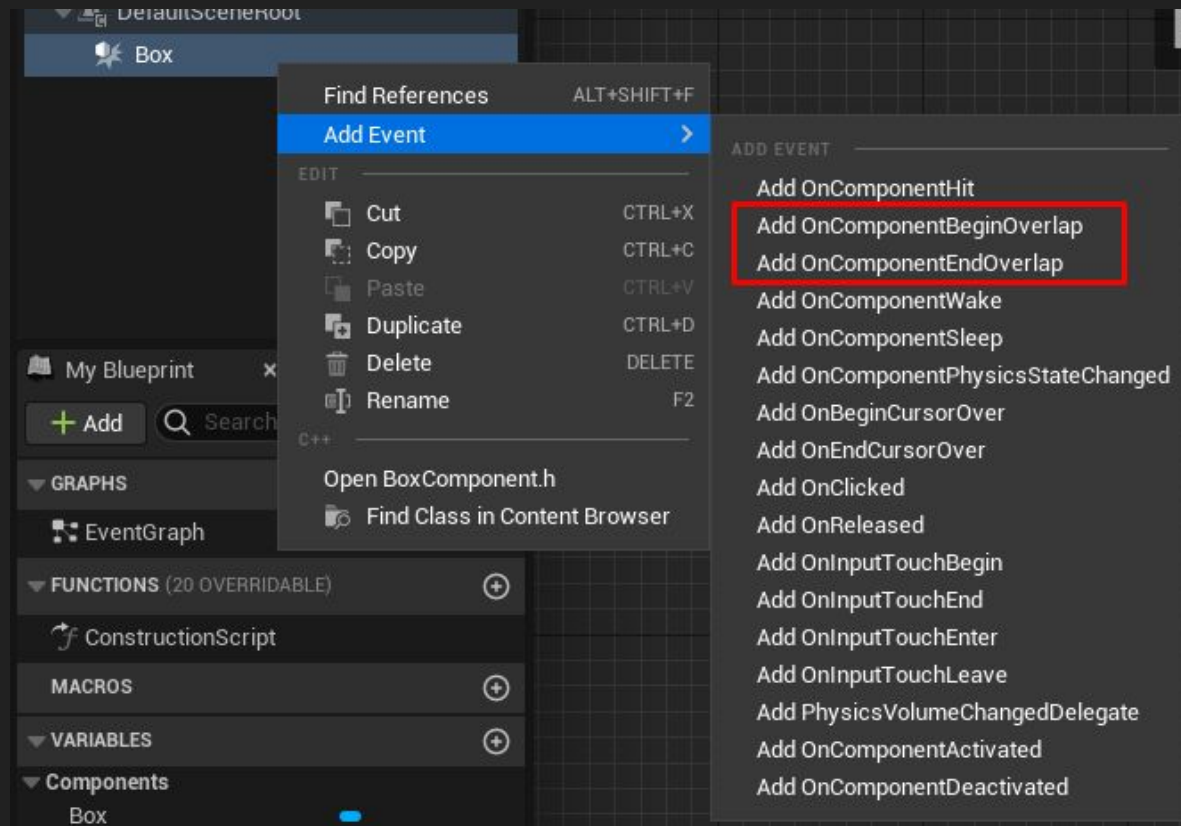
Ajuster la boîte de collision

Ajuste la position et grandeur de la boîte de collisions pour qu'elle couvre l'entière tête de la plateforme (cube)



Ajouter l'événement OnComponentBeginOverlap

Cet événement s'exécute à chaque fois que la boîte de collisions touche un autre objet



Voici l'événement que vous avez ajouté:

Cet événement s'exécute à chaque fois que la boîte de collisions touche un autre objet

L'événement nous donne aussi accès à plusieurs informations sur la collision (les bulles colorées)



Nous allons changer la couleur de la plateforme quand nous sommes au dessus.

Suite ...

Quand nous recevons une collision, changer le matériel de `cube`



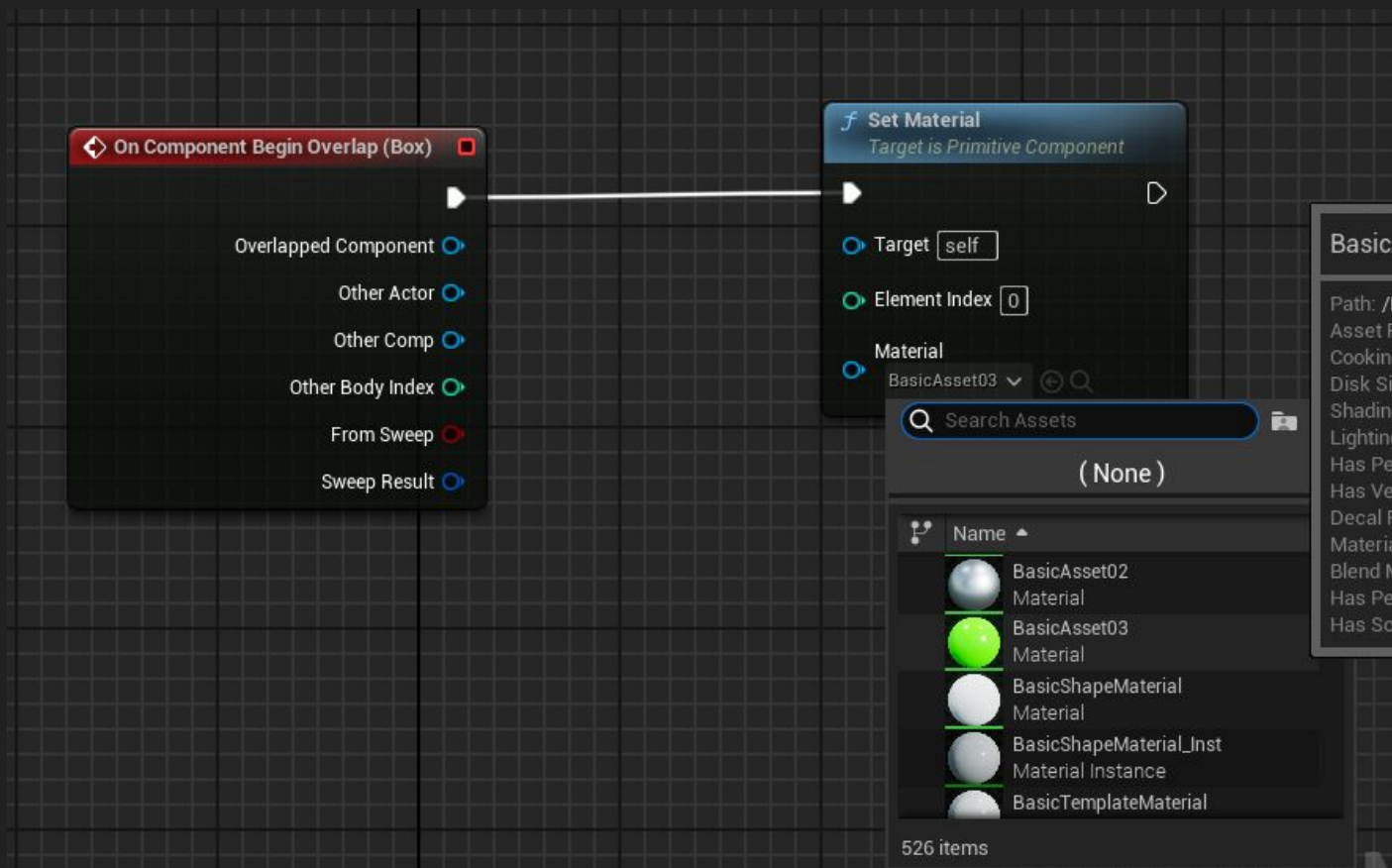
Executable actions

☒ Context Sensitive ▶

X set mat

- f Set Default Custom Primitive Data Vector 2 (Box)
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 2 (Cube)
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 3
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 3 (Box)
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 3 (Cube)
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 4
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 4 (Box)
- f Set Default Custom Primitive Data Vector 4 (Cube)
- f Set Material
- f Set Material (Box)
- f Set Material (Cube)
- f Set Material by Name
- f Set Material by Name (Box)
- f Set Material by Name (Cube)

Choisir le matériel lorsque une collision est détectée

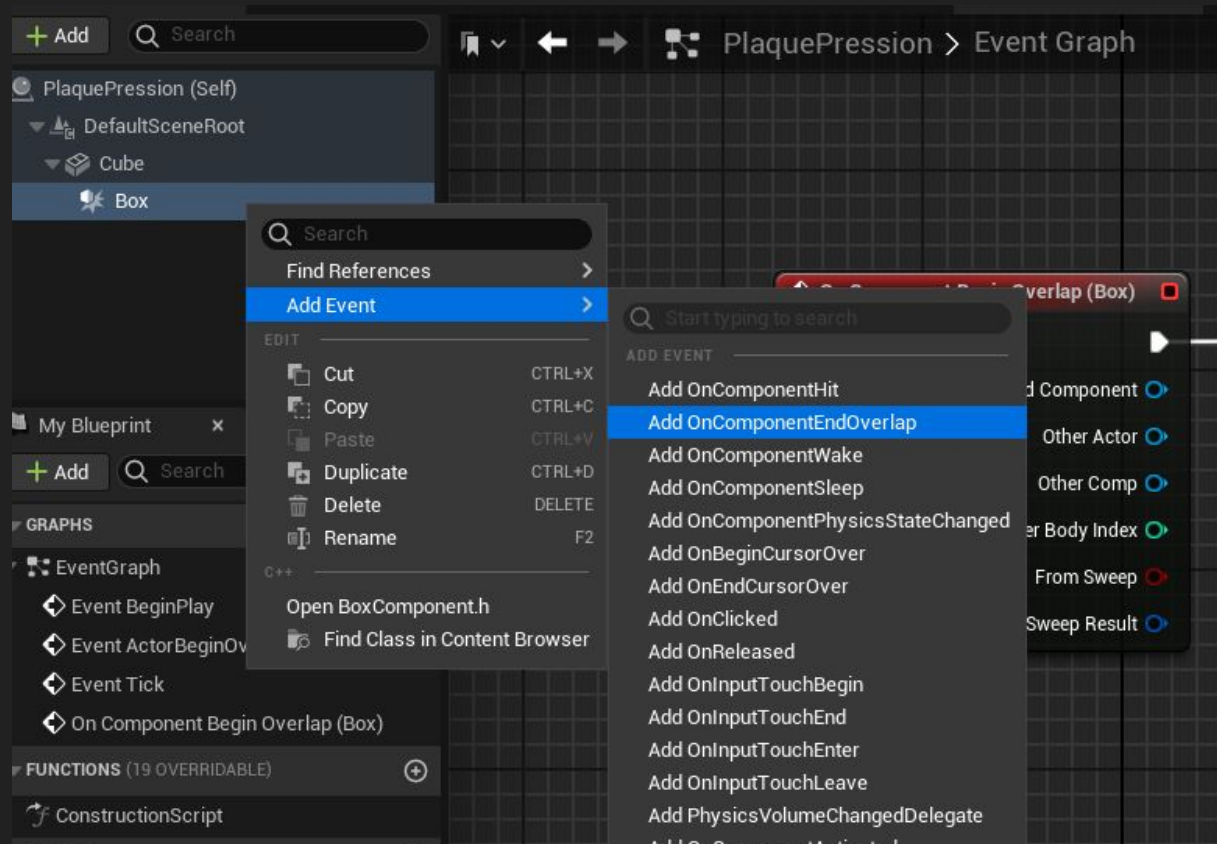


Nous allons maintenant remettre la couleur (matériel) de départ de la plateforme.

Suite ...

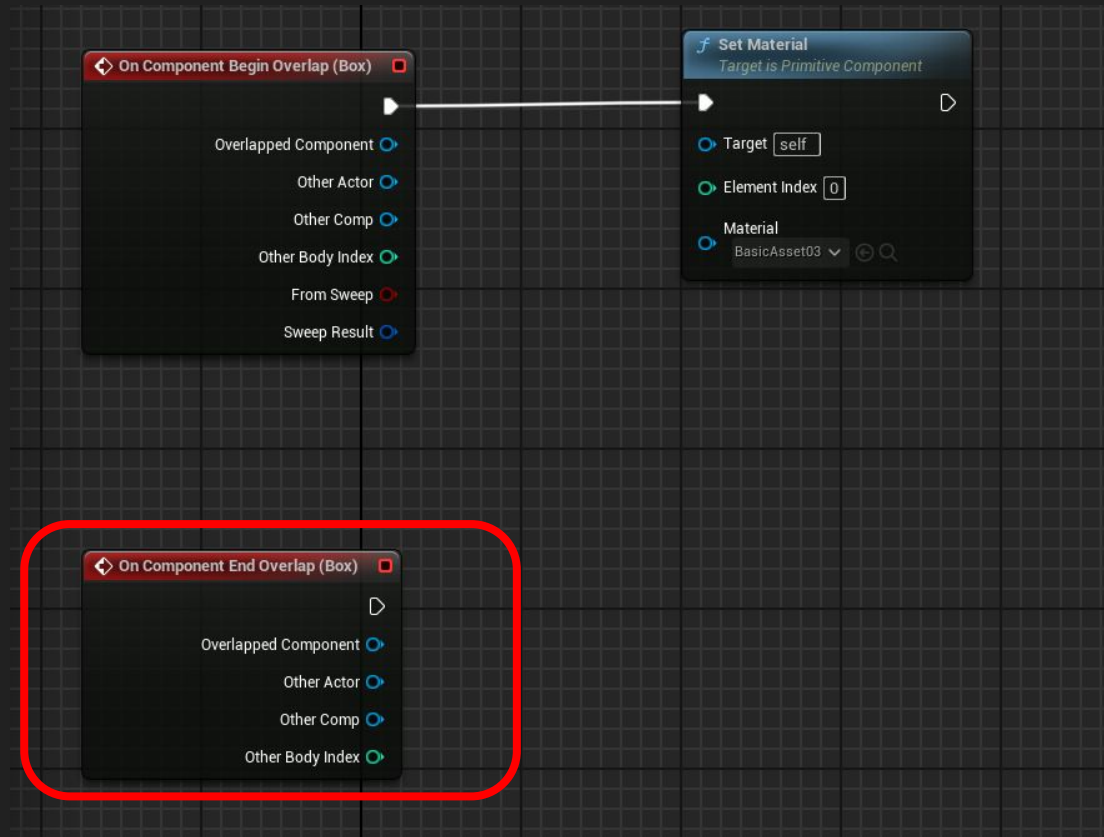
Ajouter l'événement OnComponentEndOverlap

Cet événement s'exécute à chaque fois que la collision est terminée. (Quand le joueur quitte la plateforme)

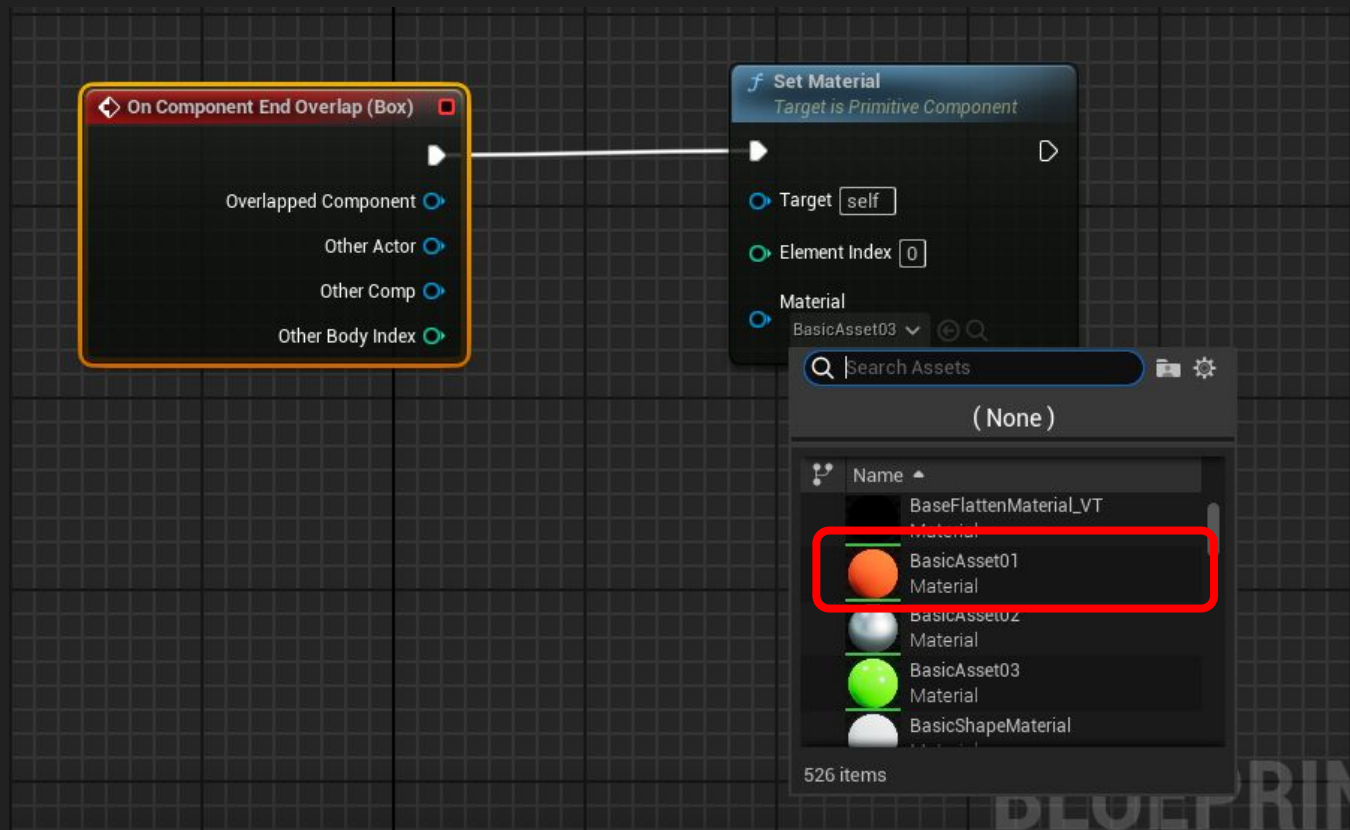


Ajouter l'événement OnComponentEndOverlap

Cet événement s'exécute à chaque fois que la collision est terminée. (Quand le joueur quitte la plateforme)

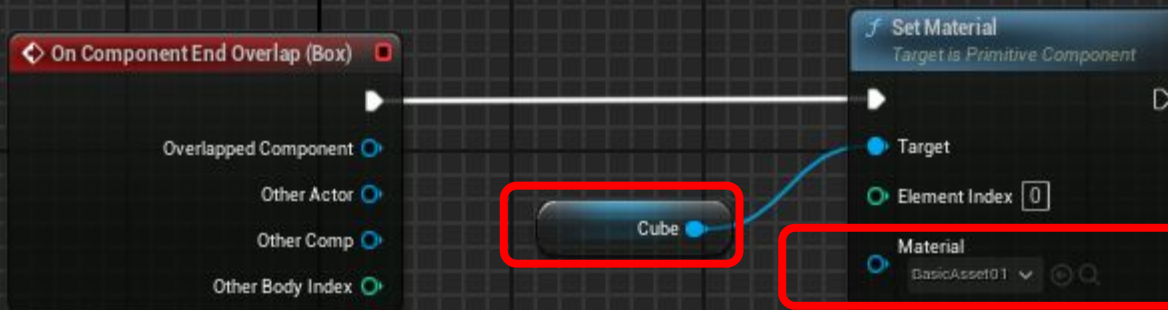
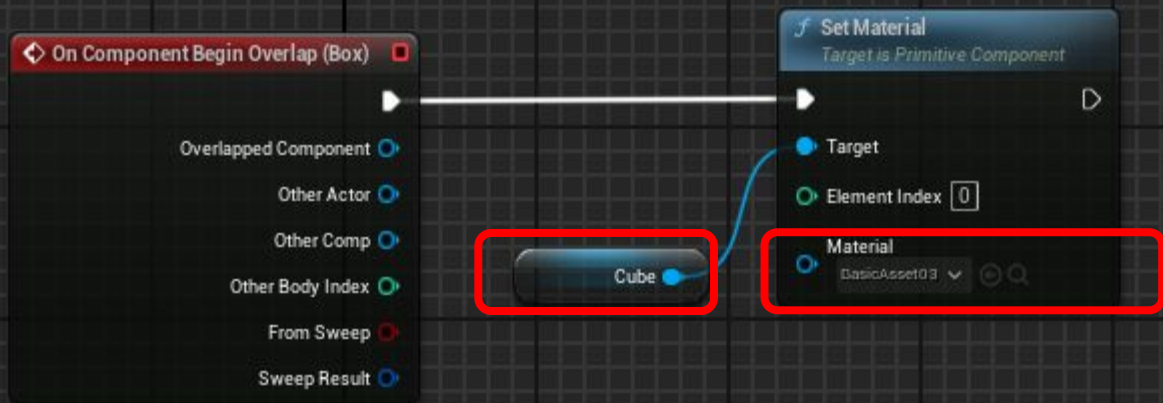


Choisir le matériel de départ (le matériel orange)



Le tout:

1. Portez attention à quels matériaux vous avez sélectionné.
2. Assurez vous de spécifier quelle composante changera de matériel, dans notre cas, c'est le cube



Pour les plus avancés:

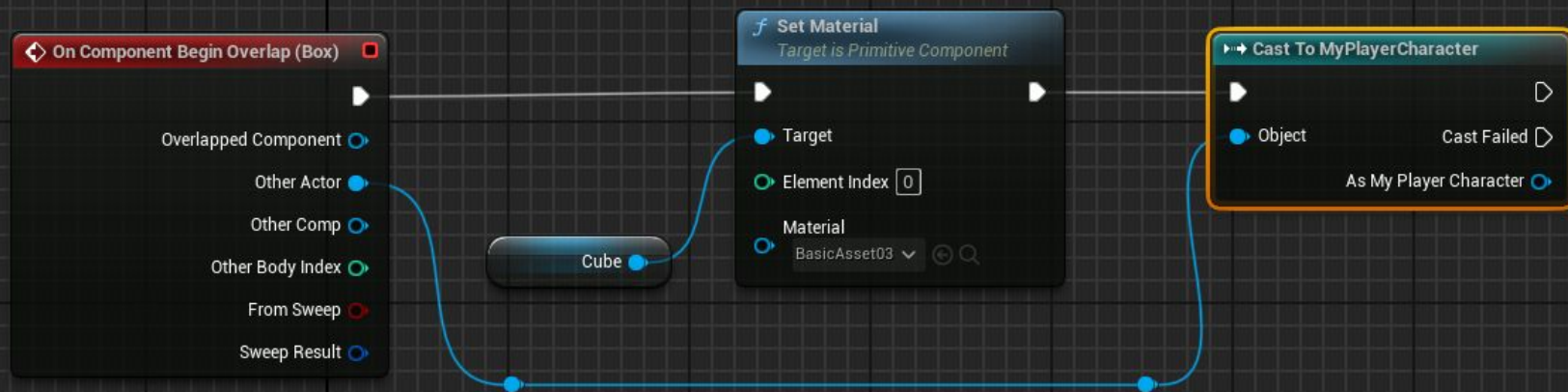
Nous allons créer un `Jump Pad` similaire à Fortnite ou autres jeux populaires.

L'événement nous donne accès à l'acteur qui a déclenché la collision.

Branchez le dans `Cast to Character`.

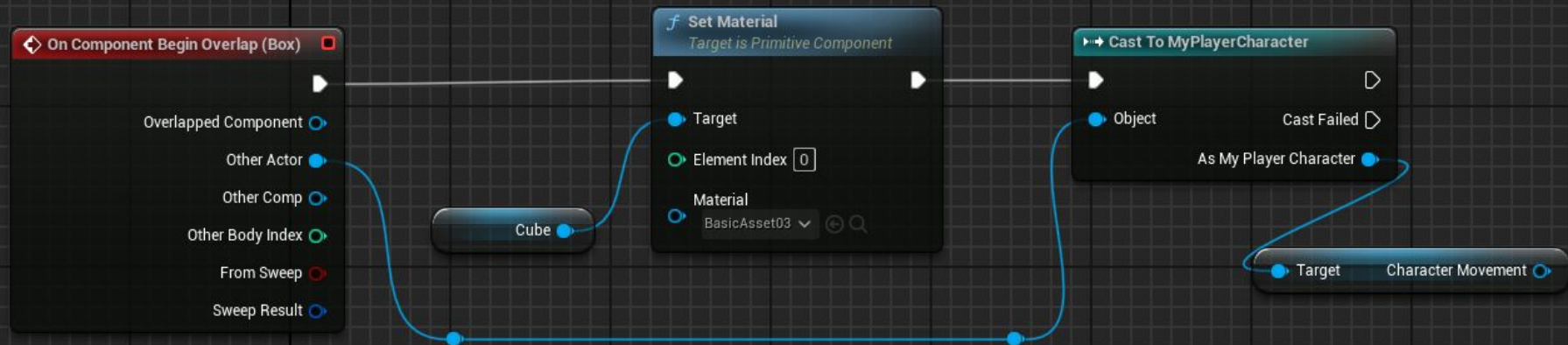
Le Cast vérifie si l'Acteur est bel et bien un Joueur.

- Si c'est un Joueur, le cast exécute le prochain bloc
- Sinon, le cast exécute les blocs après `Cast Failed`



Prendre une référence au mouvement du Joueur, glissez `As character` et recherchez `Character Movement`.

Cette référence nous permettra de changer ou modifier les mouvements du joueur



Appliquer une force soudaine avec `Add Impulse`

Notez le `1200` en position Z, c'est cette valeur qui nous projette vers le haut.

Essayez en d'autres!

