

FIAP

Checkpoint Game Engines, Profº Douglas Brilha

Instruções para o checkpoint:

- Crie um projeto no template “Third Person” usando Blueprints;
- A entrega deverá ser a pasta do projeto zipada, bem como um PDF gerado a partir deste arquivo com as respostas para as perguntas escritas;
- Faça o upload do arquivo no link indicado abaixo;
- O valor total deste checkpoint é 10 e o valor de cada atividade ou questão estará na frente de cada tópico;
- Consultas à internet podem ser realizadas.
- Respostas incompletas também serão consideradas, não tenha medo de expressar o que você sabe!

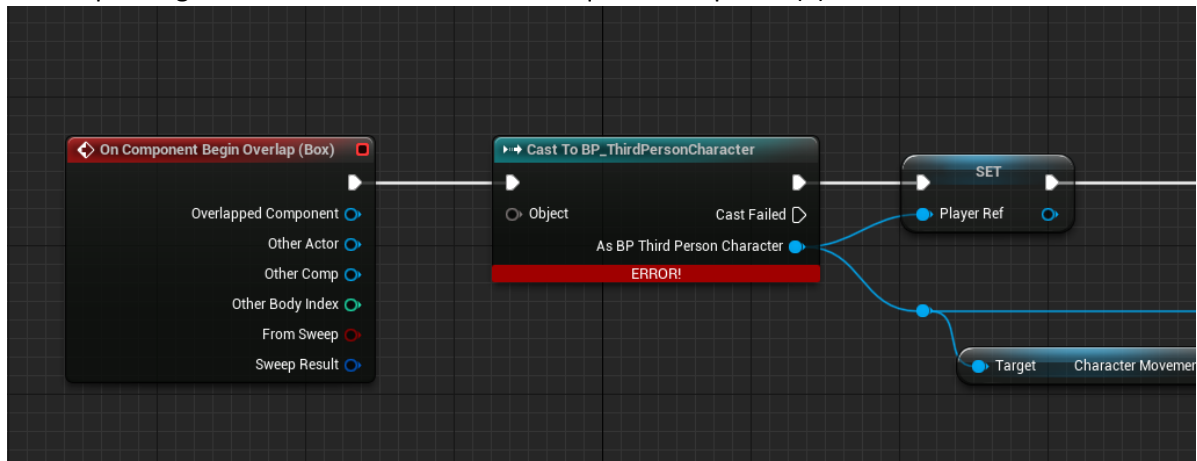
Link para upload:

<https://forms.gle/5A2CeNjbRrURYVZ79>

Responda as seguintes questões:

1- Em Blueprints, para que usamos o node “Cast to [nome de outro blueprint]”?; (2)

2- Por que foi gerado um erro neste cast? Justifique sua resposta. (2)



3- Um estudante quer modificar a força do pulo do personagem em seu jogo, a qual componente inerente do Blueprint do Character ele precisa criar uma referência e modificar a variável “Jump Z Velocity”? (1);

Questões práticas:

4- No projeto criado para este checkpoint, crie um blueprint que faça o player pular quando o player passar por ele. Um pulo simples, como se o player tivesse apertado “espaço” (2,5);

5- Crie um Blueprint que haja como uma câmera de segurança e rotacione na direção do jogador a todo momento. (2,5)

Boa sorte!