

Unreal GRUPO 3

Noche de Yokaiis

Creación de un blueprint que esté instanciado más de una vez en la escena.

- PUERTAS
- LLAVES
- BATERÍAS
- MESAS

Creación de un landscape donde se hayan utilizado al menos la herramienta de elevación y dos texturas distintas.

- TERRENO EXTERIOR AL GANAR
- ELEVACIONES A LOS EXTREMOS
- TEXTURAS DE FOREST Y GRAVA PARA INTEGRAR PAVIMENTO

Un objeto que simule físicas.

- EL LIBRO VOLADOR DE LA BIBLIOTECA
- LA SANGRE QUE CAE DEL TECHO

Un personaje (o humanoide o animal) que se pueda desplazar libremente según el input del jugador.

- JUGADOR PRINCIPAL

Cambio de las animaciones de ese personaje según el desplazamiento que esté realizando.

- JUGADOR PRINCIPAL (caminar, interactuar, sacar linterna)
- ENEMIGO

Uso de condicionales

- VER SI ES QUE TIENE LLAVE CORRECTA
- BRANCHES POR TODOS LADOS

Uso de timers

- TIMER DE JUEGO
- TIMER DE BATERIA LINTERNA

Creación y destrucción de objetos.

- CREACIÓN DE GOTAS DE SANGRE
- DESTRUCCION DE LLAVES

Música de fondo, y al menos un sonido “puntual”

- AMBIENTE YOKAI

- SONIDOS INTERACCIONES
- SONIDO LINTERNA

Interfaz con al menos una imagen (o barra de progreso) y un texto que cambien según las circunstancias del juego, y un botón que pause el juego.

- PAUSA CON ENTER
- MENU PRINCIPAL
- INVENTARIO DE LLAVES
- PROMPT DE INTERACTUAR
- BATERÍA DE LINTERNA

Carga de escenas.

- DE MAIN MENU A JUEGO

Uso de Print o de Draw Debug

- INTERACCIONES
- PARTIDA GUARDADA
- OTROS

Uso de arrays

- INVENTARIO DEL JUEGO ES ARRAY DE LLAVES

Uso de bucles

- MOSTRAR LLAVES EN LA UI DE INVENTARIO
- REVISAR EN CADA PUERTA SI EXISTE LA LLAVE CORRECTA

Uso de SaveGame para persistencia de información.

- EN EL SISTEMA DE GUARDADO, LA POSICIÓN DEL JUGADOR SE GUARDA CON SAVEGAME

Exportación del proyecto a un ejecutable.

- CORRECTO