# Unreal GRUPO 3

## Noche de Yokaiis – ENTREGA 2

**1.Un Navigation Mesh generado en el escenario.**

* CORRECTO

**2. Correcta configuración de los objetos del juego para que sean o no obstáculos  
en la navegación.**

* CORRECTO

**3. Un personaje que se desplace utilizando el Navigation Mesh generado.**

* YOKAI

**4. Un personaje con el comportamiento controlado por un árbol de  
comportamientos.**

* YOKAI, “MiArbol”
* Patrulla y si ve al jugador lo persigue. Si el jugador se esconde, regresa a seguir patrullando.

**5. El árbol de comportamiento deberá tener al menos 3 Tasks.**

* MÁS DE 3

**6. El árbol de comportamientos tendrá que utilizar secuencias, seleccionadores y  
decoradores correctamente.**

* CORRECTO

**7. Un efecto de fuego, electricidad o plasma visualmente convincente generado  
mediante un sistema de partículas.**

* FUEGO Y ELECTRICIDAD

**8. Un efecto de polvo, humo, explosión o salpicaduras de líquido visualmente  
convincente generado mediante un sistema de partículas.**

* HUMO, LÍQUIDOS EN EL BAÑO

**9. Un shader generado con el editor de materiales que haga efecto Dissolve,  
Outline, o Cel Shading.**

* OUTLINE EN OBJETOS INTERACTUABLES

**10. Un shader generado con el editor de materiales que imite una superficie de  
líquido, como agua o lava. Tendrá que tener una textura animada, y que tenga  
efecto de ondas en la superficie (que la superficie parezca que físicamente se  
desplace arriba y abajo).**

* CHARCOS DE SANGRE, AGUA EN TINA Y PISO

**11. Un shader generado con el editor de materiales que imite un campo de fuerza,  
plantas moviéndose con el viento, un vórtice, o que dibuje las siluetas de un  
objeto que esté detrás.**

* VÓRTICE EN EL PORTAL DE INICIO