# 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