

Hecho

Medio Hecho

No Hecho

- (0,5p) Crear un Terrain con montañas, con un material que utilice varias texturas y que tenga arboles y cesp d.

- (0,25p) Que todas las entradas nuevas de Input (crear al menos 2) deber n estar mapeadas con Actions/Axis en vez de por eventos directos de teclado/mouse.

- (1p) Crear una secuencia (todas las acciones han de estar implementadas dentro de la secuencia) que simule una discoteca y contenga al menos 3 de estas acciones:

- Que encienda y apague luces de diferentes tipos y colores.
- Que lance un evento que le quite vida al player en alg n momento.
- Se haga de noche durante la secuencia y al terminar se vuelva a hacer de d a.
- Que aplique una animaci n a un personaje.

- (0,5p) Crear y lanzar UN solo clip sonido que: (FootSteps)

- Que se lance desde una animaci n.
- Que cuando se lance no siempre suene el mismo audio.
- Que modificar su pitch de manera aleatoria entre dos valores.

- (0,25p) Usar en el Level Blueprint para lanzar/testear algunas de las funcionalidades creadas.

- (0,5p) Que alguna de las animaciones del player lance un evento dentro del player.

- Run i Walk tienen una notificaci n que activa el evento que diferencia los sonidos seg n el suelo sea Wood o Grass

- (1,5p) Crear una IA a partir del third person controller que implemente 3 de las siguientes opciones:

- Patrullar por 4 puntos fijos en  rculo. (Random)
- Si esta ve al player, que se ponga a saltar. En cuanto player salga de su campo de visi n, deber  seguir su ruta.
- Morir si el player est  cerca de  l y el player las golpea.

Si el player le ataca, ir corriendo a un punto random a menos de 10 metros, y al llegar a este, continuar con lo que Estaba haciendo antes.

- (1p) Crear 2 esferas físicas que se comporten como pelotas. El player sí podrá colisionar con ellas (que las mueva el engine, sin aplicarles nosotros un impulso). Pero que entre ellas no colisionen.

- No puedo hacer que no choquen entre ellas, pero si he hecho que el player pueda colisionarla y tenga físicas

- (1p) Crear un HUD que muestre al menos 2 de las siguientes cosas:

- Tres corazones, y cada vez que el player pierda vida, pierda uno de ellos.
- Un texto que muestre la posición del player en todo momento.
- La cantidad de items recogidos pero que solo aparezca durante 1 segundo al recogerlos.

- No he podido hacer que las monedas aparezcan solo un segundo

- (1p) Crear al menos 2 animaciones diferentes para los elementos de HUD (ninguna puede ser desplazamiento).

- (1p) Cambiar el animation blueprint del Third Person del personaje para añadir 1 de las siguientes opciones:

- Disparar (solo a nivel de animación no hace falta disparar nada)
- Una animación de impacto que tras ejecutarse vuelva a Idle.

- (1p) Hacer que el player pueda disparar y dejar decals en la pared.

- El player dispara donde mira la cámara, pero no deja decals en la pared

- (1p) Hacer que el player solamente pueda saltar cuando este tiene la pierna derecha tocando en el suelo.

- (0,5p) Crear al menos 2 triggers con diferentes funcionalidades de entre las siguientes opciones:

- Item recolectable.
- Si el player está saltando al entrar lanza un sonido.
- Lanza una secuencia cuando el player está quieto dentro de él.