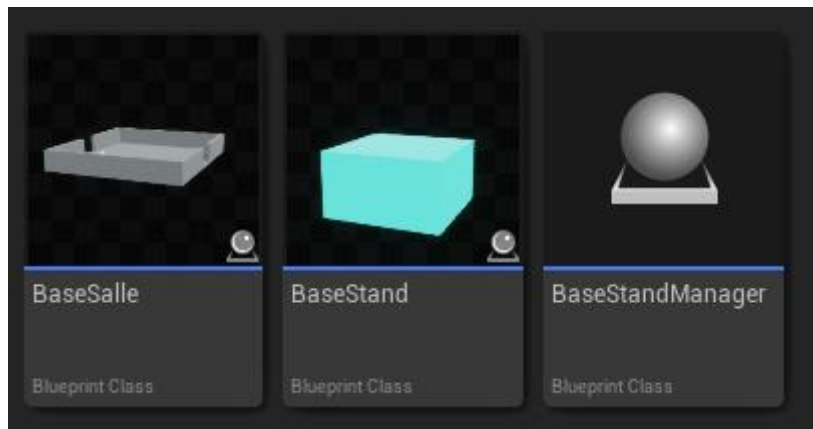


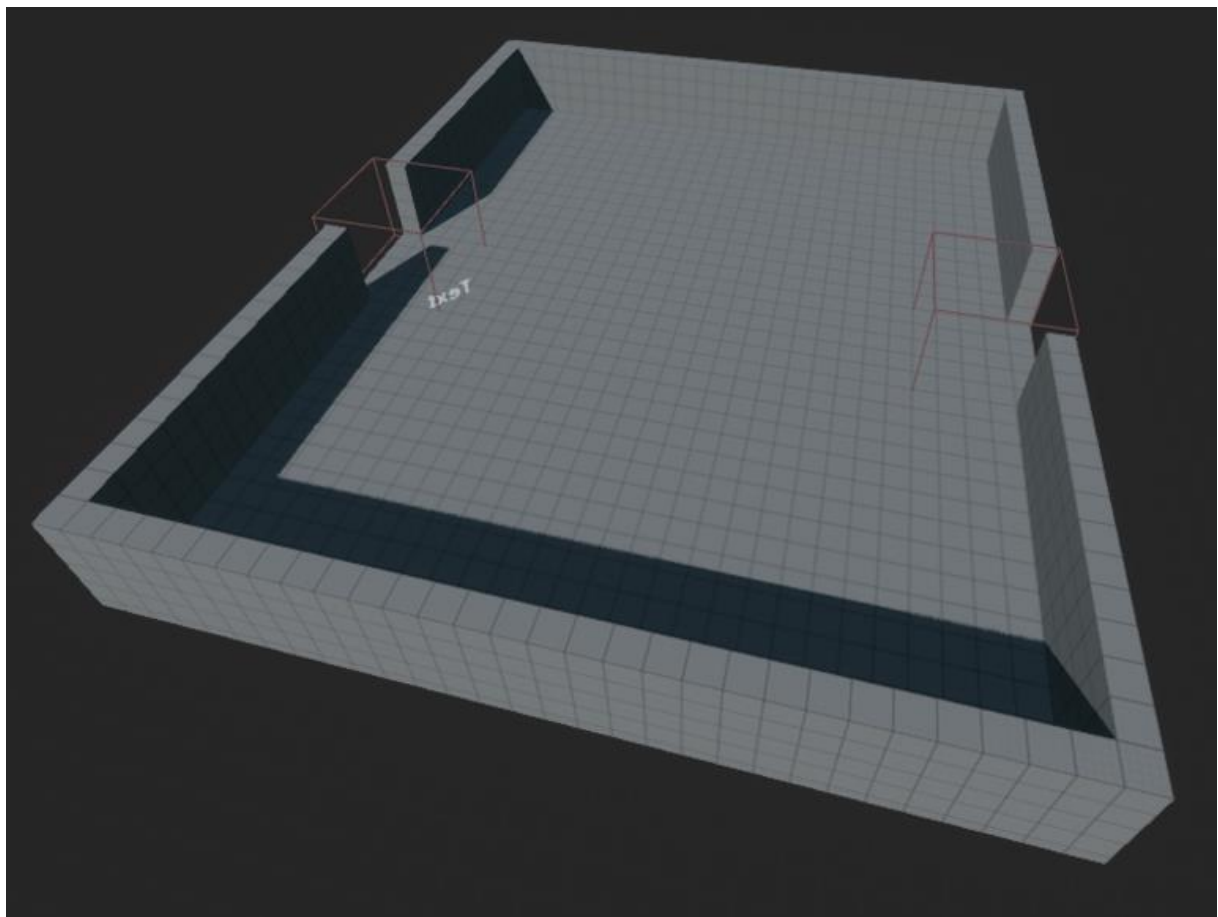
15/12/2022

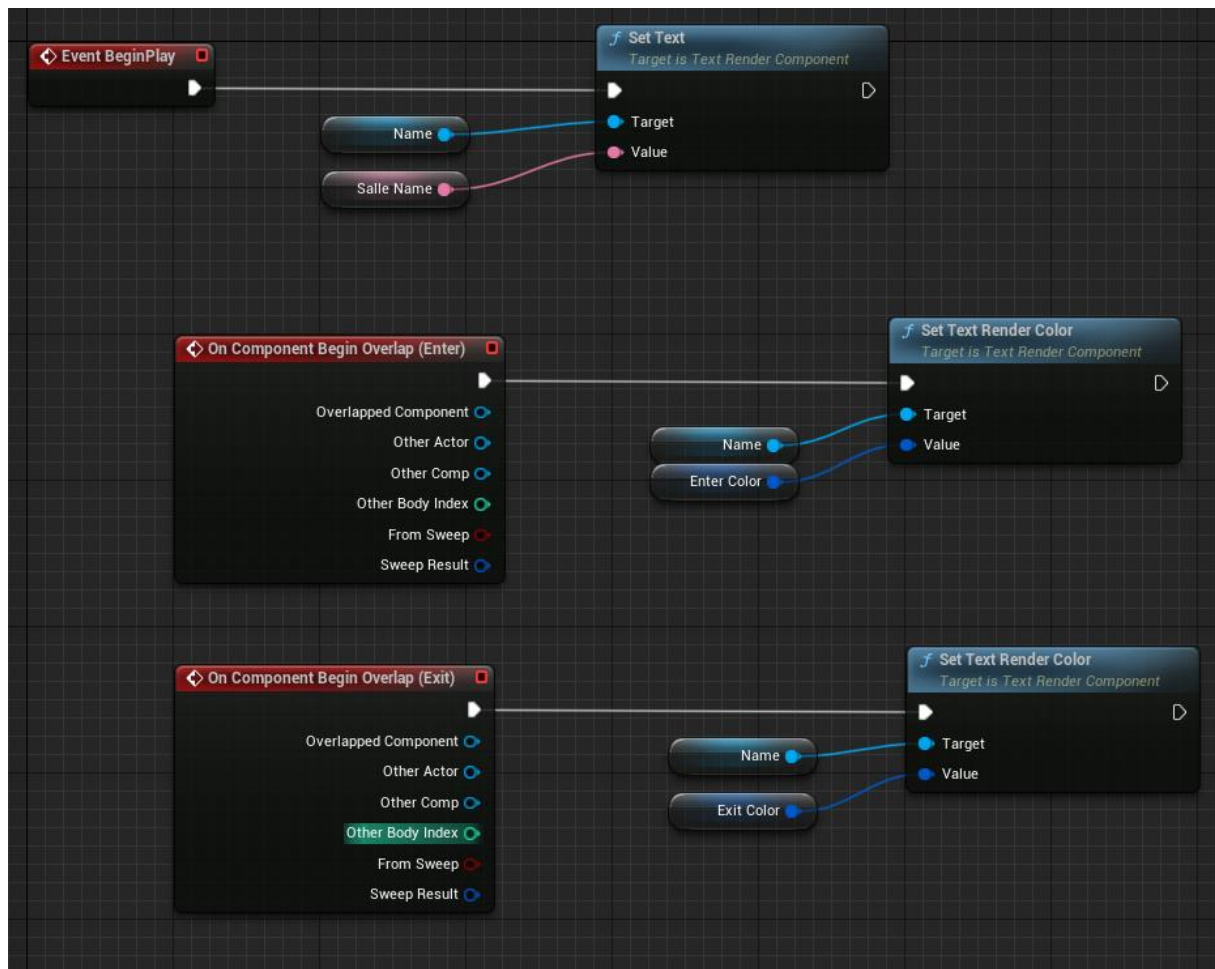
Partie 2 :



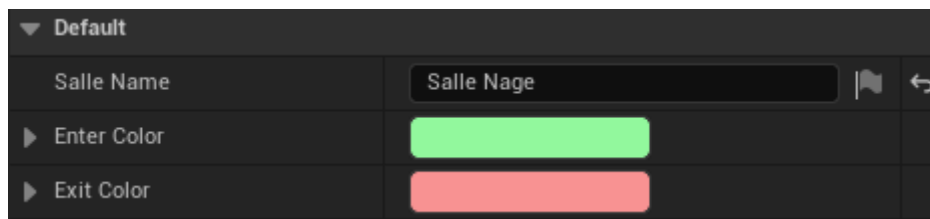
Base Salle

J'ai créé un blueprint BaseSalle comportant une salle avec les triggers pour changer la couleur du texte :



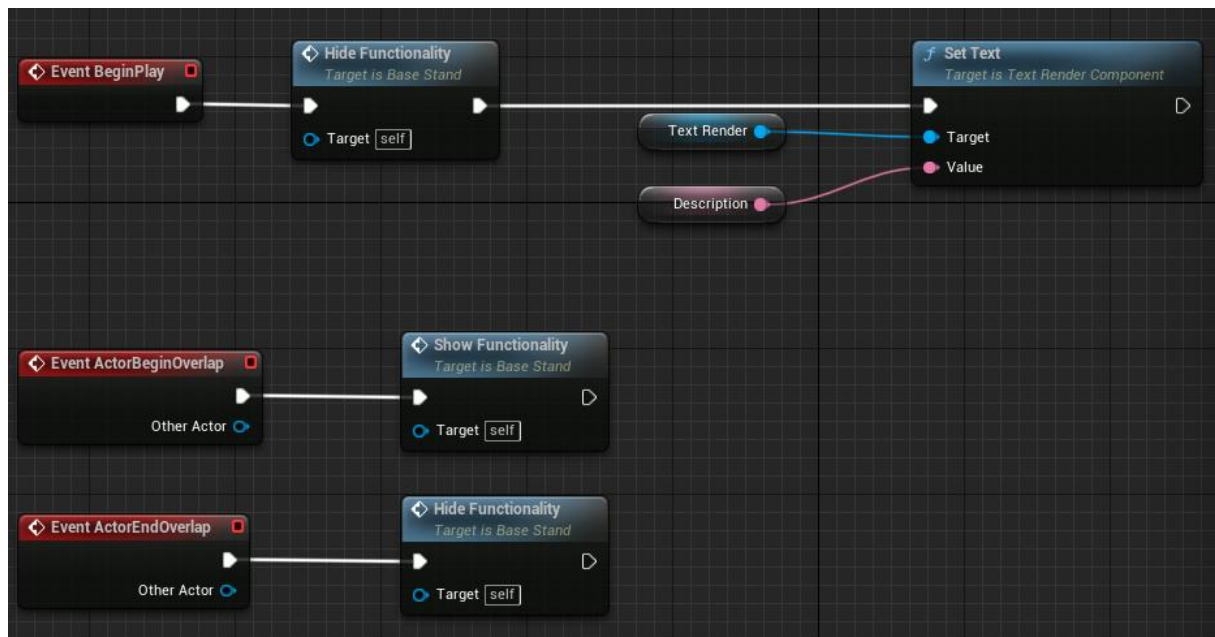


J'ai exposé 3 paramètres pour les modifier sur chaque salle :



BaseStand

J'ai créé une classe mère de stand déclenchant un événement quand le joueur entre ou sort :



Les classes filles n'ont qu'à surcharger les fonctions HideFunctionality et ShowFunctionality :



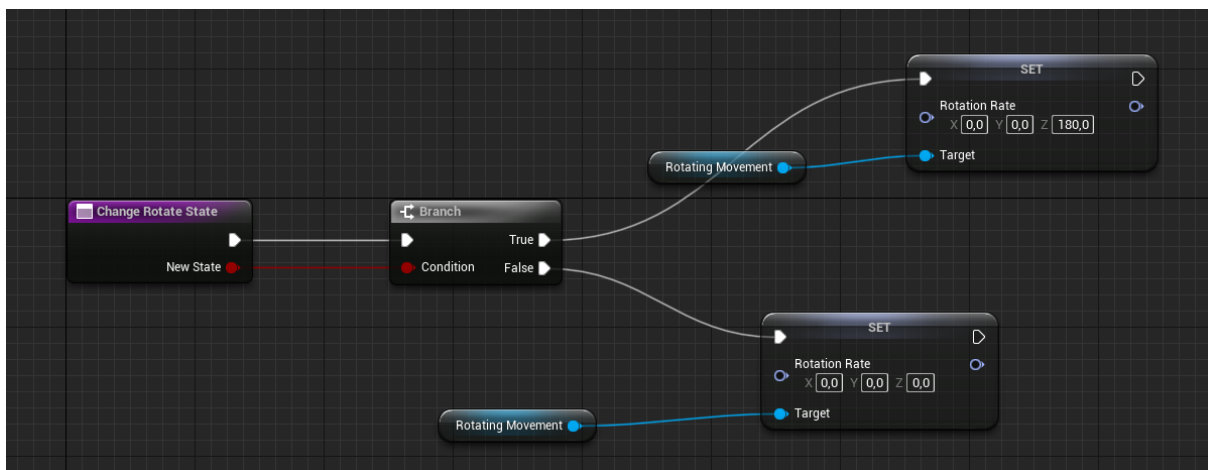
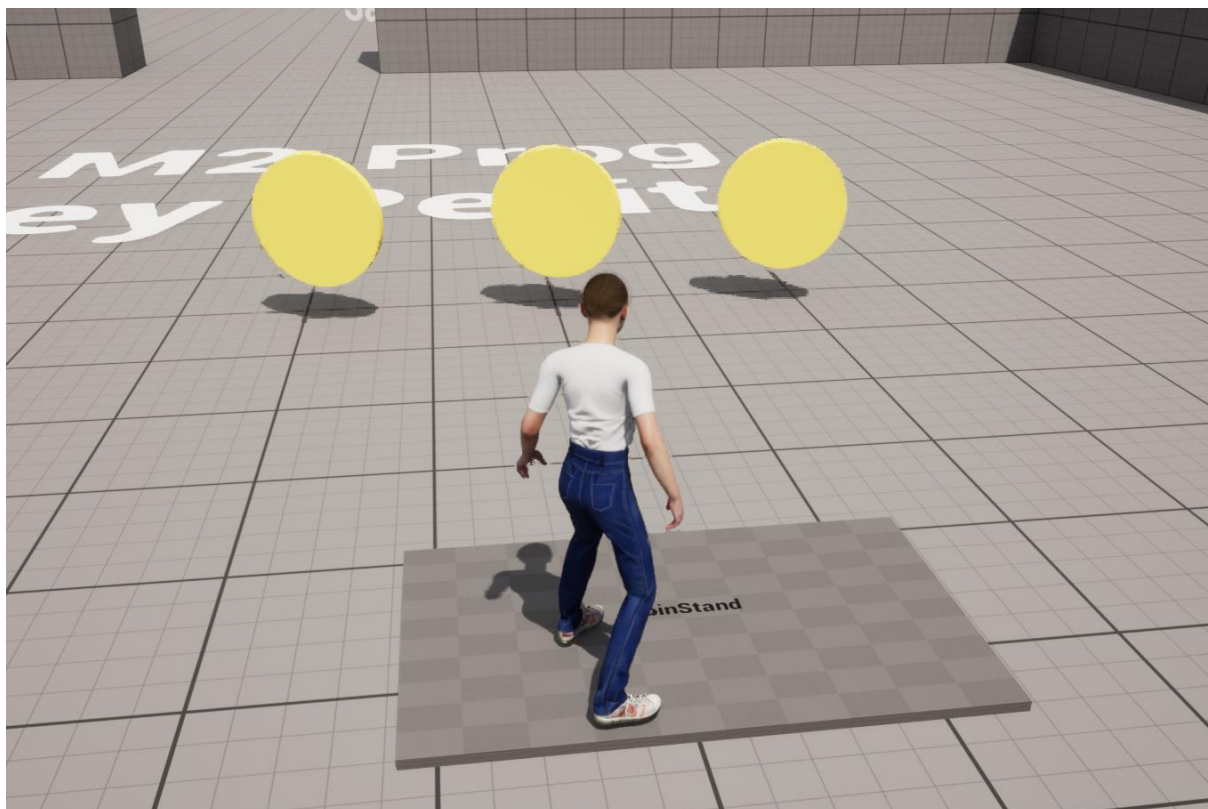


La classe mère change juste le matériel du stand et les classes filles implémentent leurs logiques.

Partie 3 :

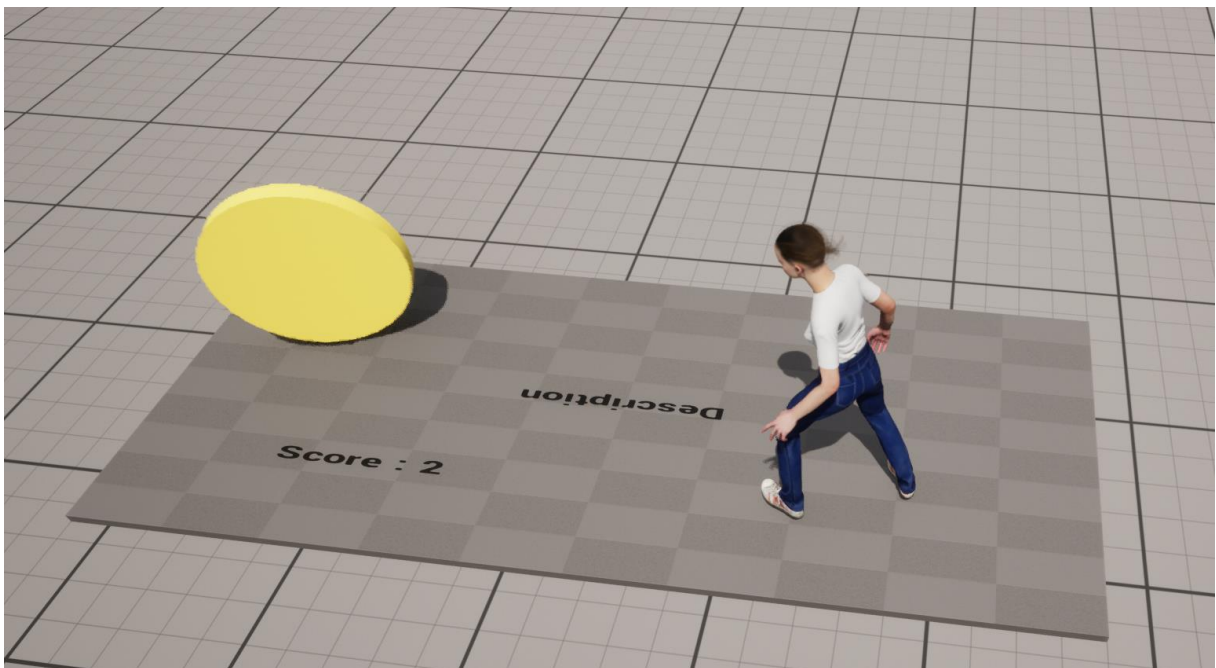
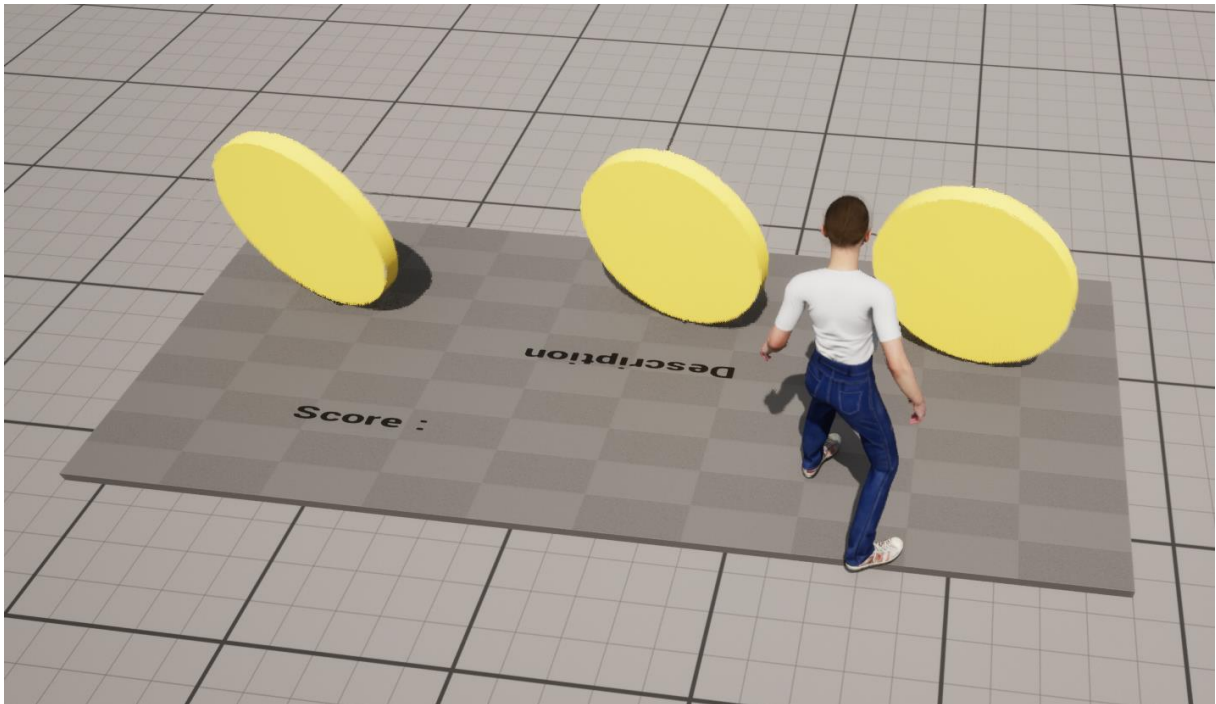
Pièces

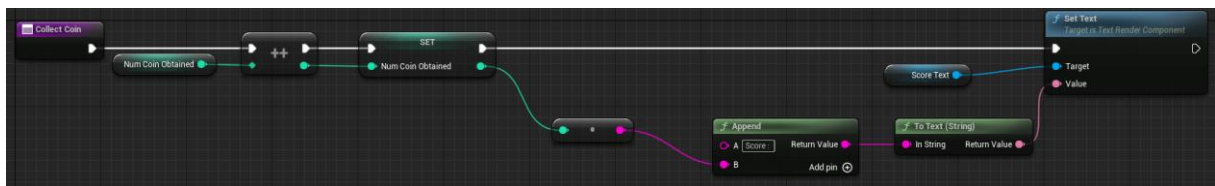
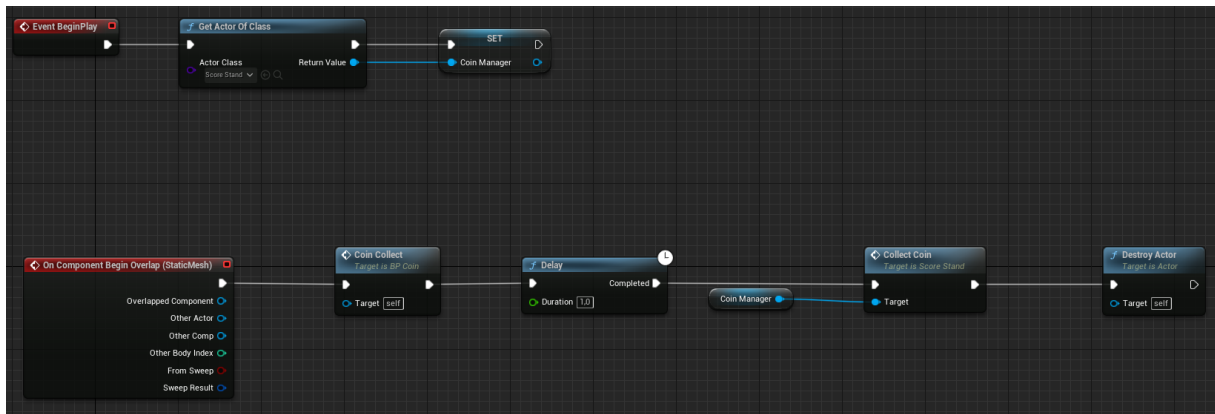




J'ai utilisé le component rotating movement qui effectue une rotation en continue sur un objet.

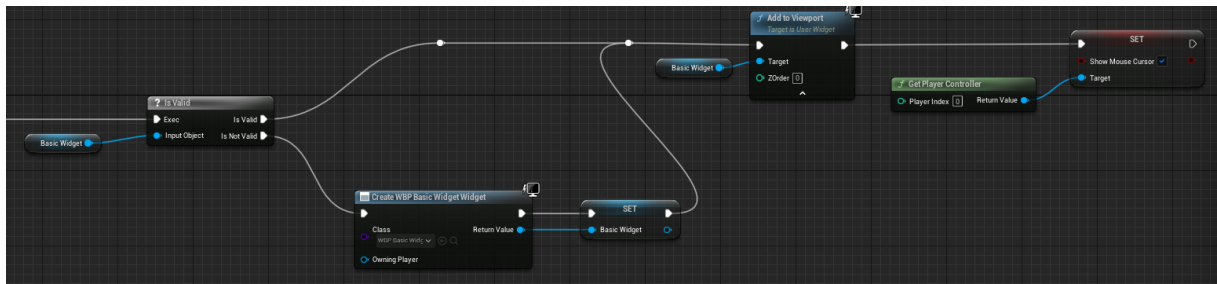
Score





Widget

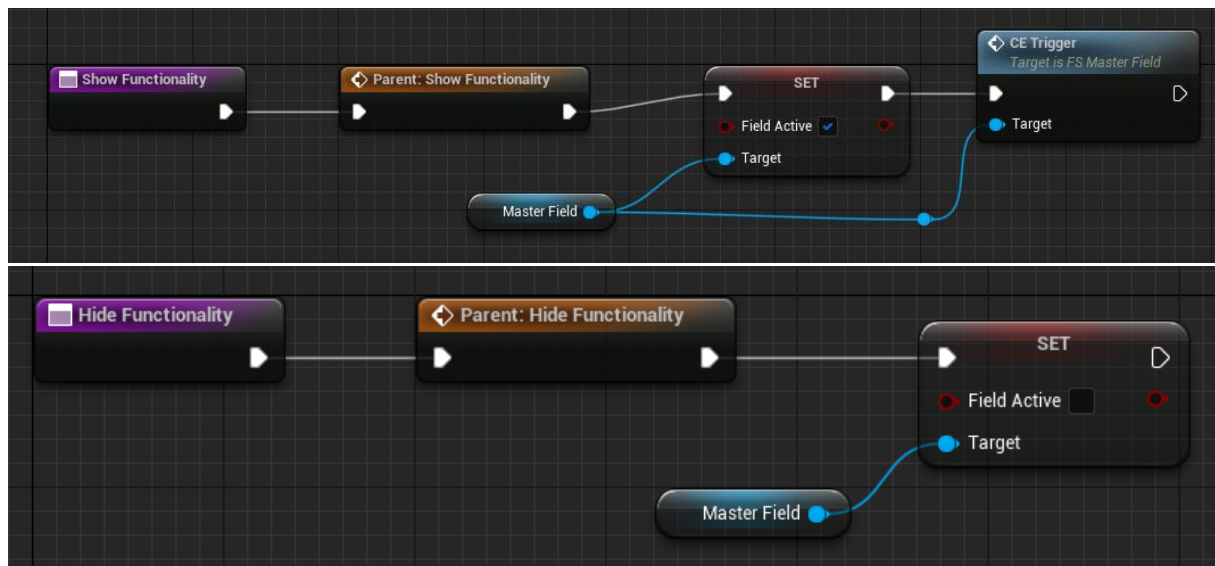




J'ai adapté l'affichage du widget pour qu'il ne se crée qu'une seule fois, tout le long du programme (object pooling). J'ai aussi fait en sorte que l'affichage du widget s'adapte à la taille d'écran.

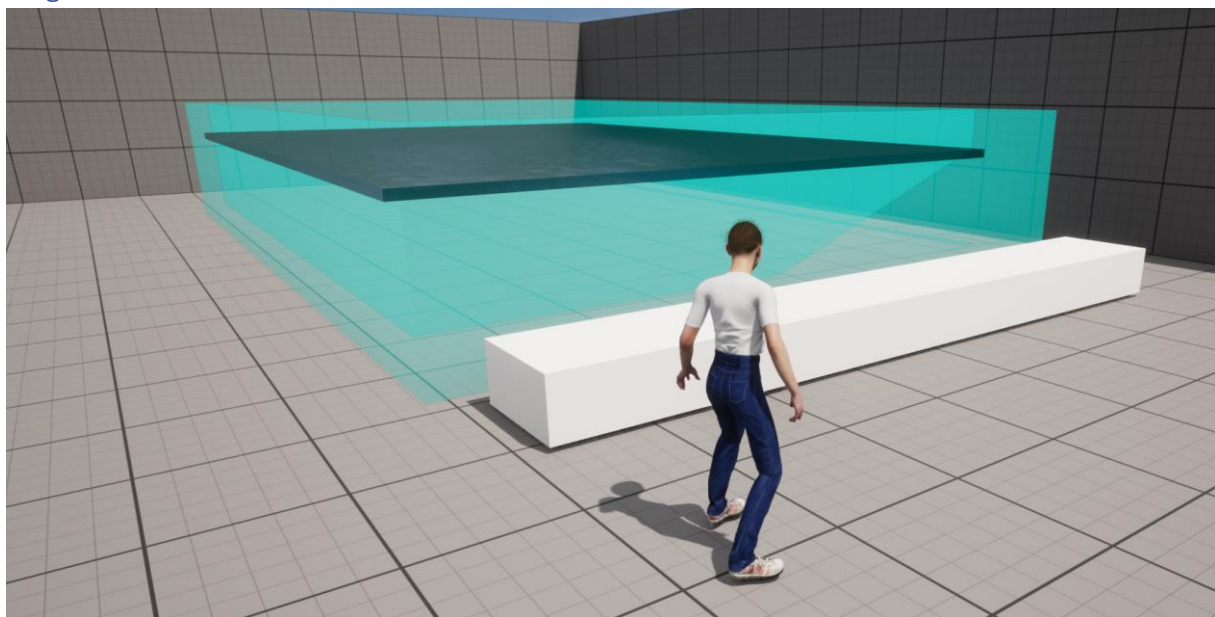
Désintégration

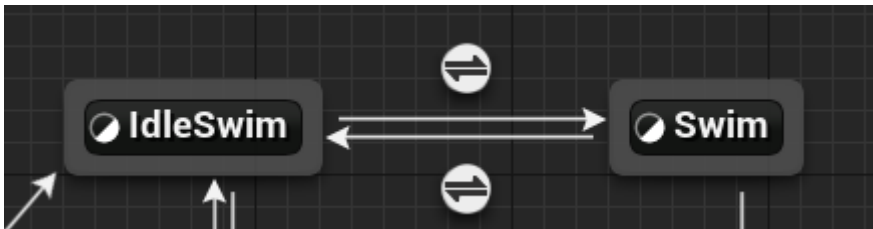
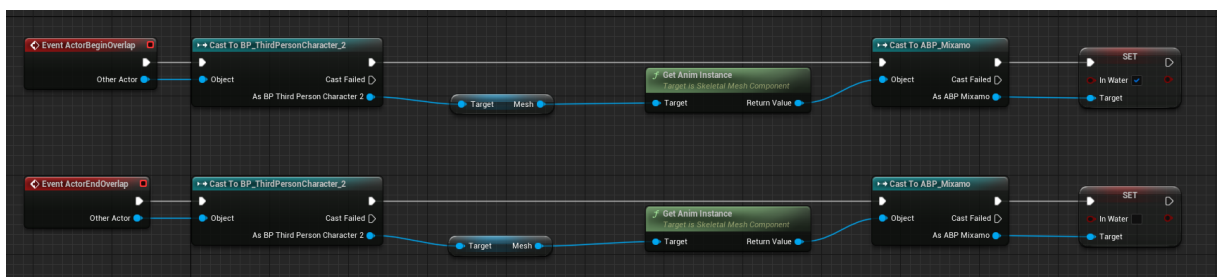




Le FS Master Field envoie un choc au cube quand le joueur entre dans le stand. Je n'ai pas réussi à effectuer la fracture sur un personnage, je me suis donc orienté sur un simple cube.

Nage





Il y a une box trigger sous la surface de l'eau qui indique à l'animation blueprint du personnage qu'il s'agit d'une surface où il peut nager.

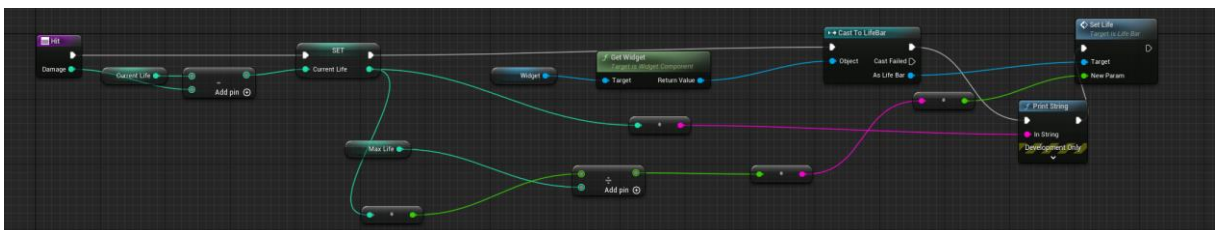
Boxe



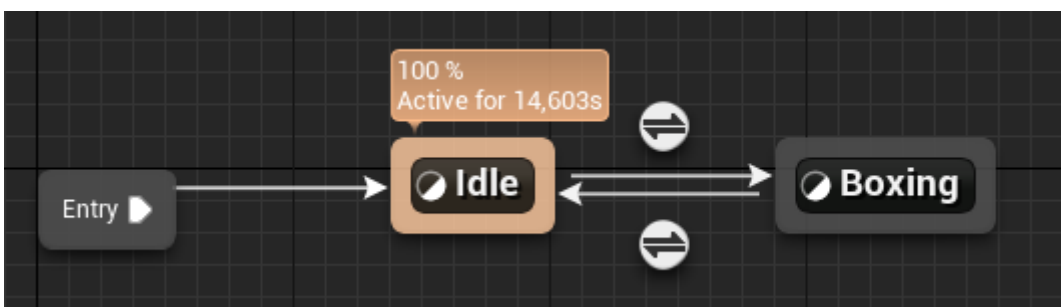


La life bar est un widget dans la classe Boxer.

Fonction dégât pour mettre à jour l'affichage :



Deux états pour la boxe :



Quand le joueur rentre dans le boxing stand, l'animation du boxer A est jouée et le boxer B prend les dégâts.

Utilisation d'une progress bar pour l'affichage de la vie :

