

Celem zadania testowego jest oprogramowanie części lub wszystkich wymaganych obiektów oraz zmierzenie czasu roboczego przeznaczonego na wykonanie zadania.

Kod może zostać wykonany w blueprintach albo C++, powinien zachować możliwie jak największą elastyczność umożliwiającą designerom większą swobodę.

Wymagane interakcje:

1. BP\_Button - ma mieć możliwość aktywacji BP\_MovingPlatform oraz BP\_Gate
  - a. Przycisk powinien funkcjonować jako toggle albo hold
2. BP\_Gate - ma mieć możliwość otworzenia przez X przycisków
3. BP\_Obstacle - Kostka którą można aktywować przycisk.
4. BP\_Checkpoint - po wejściu w ten obiekt, powinien zapisywać obecny stan mapy. By przywrócić jej stan po śmierci gracza.
5. BP\_KillBox - określa śmierć gracza
6. BP\_FinishLine - zakończenie poziomu. Powinien wyświetlić planszę z czasem i punktami na zakończenie mapy.
7. BP\_KillBox - wysyła gracza do checkpoint
8. BP\_Collectable - Dodaje punkty
9. WBP\_MainMenu - Menu główne które wyświetla przyciski z mapami do wyboru. Na przyciskach jest wyświetlany najlepszy czas i punkty. Poszczególne mapy mają być odblokowane po skończeniu poprzedniej.