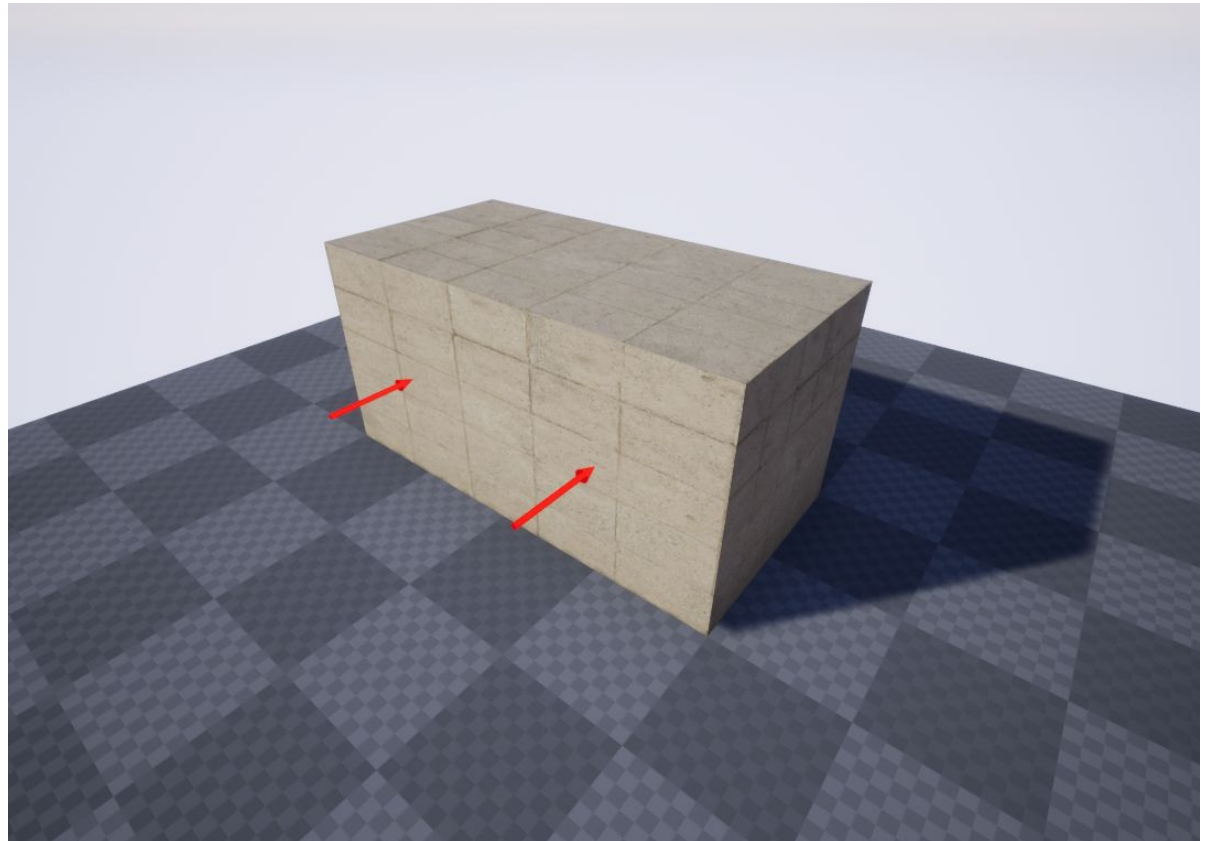


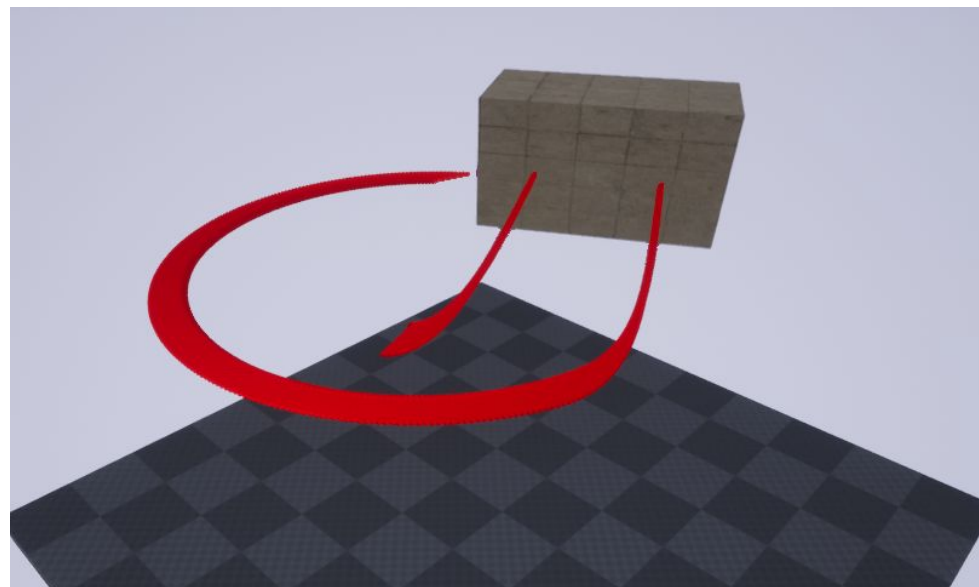
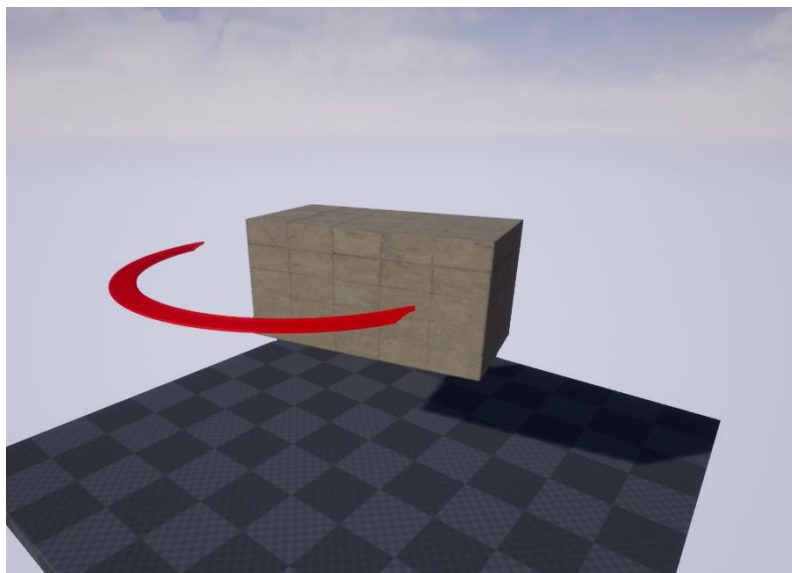
Samostatná práce

- vytvořit cihlu, na kterou působí síla ve dvou místech pomocí kláves Q a E



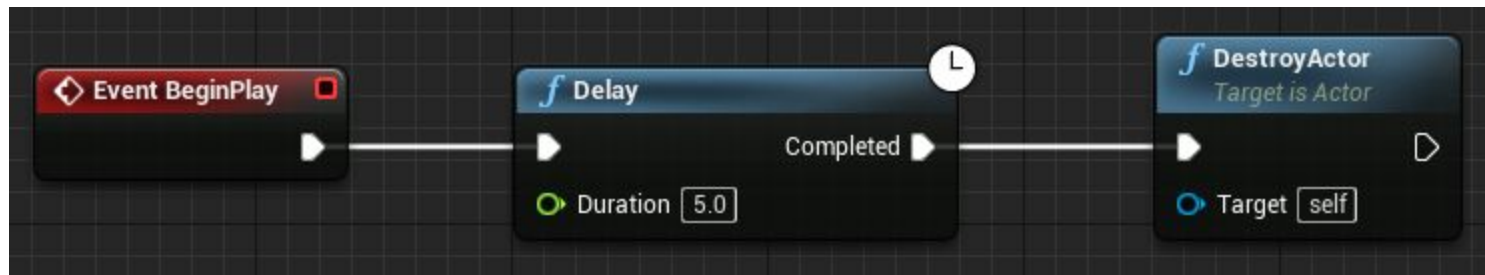
Samostatná práce

- vytvořit cihlu, na kterou působí síla ve dvou místech pomocí kláves Q a E



Samostatná práce

- vytvořit cihlu, na kterou působí síla ve dvou místech pomocí kláves Q a E
- po stisknutí tlačítka se v bodě vytvoří červená šipka (Arrow Indicator)



- C++ třída dědící od Actor

```
UPROPERTY(EditAnywhere, Category = "Defaults")  
TSubclassOf<AActor> ArrowClass;
```

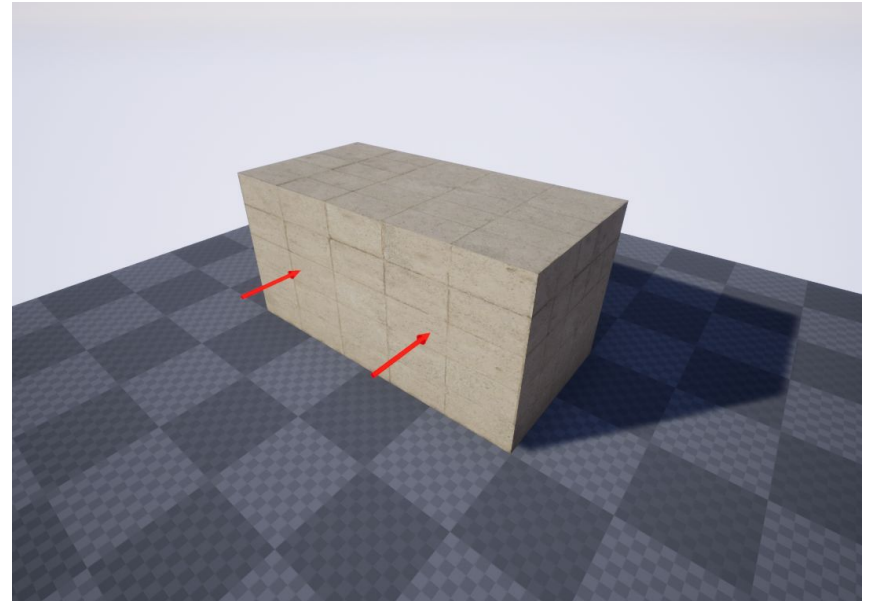
```
GetWorld()->SpawnActor(ArrowClass, &arrowTransform);
```

Samostatná práce

- vytvořit Static mesh component
- vytvořit kvádr

- metoda pro přidání síly na dané pozici

- volání Q a E např. přes Blueprint



Samostatná práce

- vytvořit Static mesh component
- vytvořit kvádr
 - zapnout simulaci fyziky
 - vypnout gravitaci
 - lineární a úhlové tlumení
- metoda pro přidání síly na dané pozici
 - pozice kde síla působí
 - velikost síly
 - vygenerovat červenou šipku na dané pozici
 - přidat sílu kvádru
- volání Q a E např. přes Blueprint

