

Sistema de Percepción Sensorial

El sistema se encuentra implementado en dos clases, el sonido es gestionado como evento mediante el trigger system el cual se encarga de enviar el evento a todos aquellos que se hallen dentro del rango. Se puede comprobar disparando cerca de un enemigo y verificar como este se desplaza hacia la posición del disparo.

El segundo sensor se halla implementado en las físicas, se ha creado un cuerpo físico que rodea al enemigo (circunferencia), por falta de tiempo y recursos no se ha podido implementar de una zona específica, así que se considera que el enemigo tiene una visión de 360º y se comprueba mediante físicas (raycasting) si hay un objeto entre el enemigo y el jugador.

Sé que no es el tipo de sensor específico que se prometido en el presupuesto de septiembre pero el actual nos da la funcionalidad para la ejecución del programa.