

## Introducción

En este ejecutable hemos implementado solo el sensor de oído de los NPCs. Los NPCs cercanos al ruido reciben el evento, lo gestionan mediante NpcLibrary y van hasta la posición donde se ha producido mediante pathfinding, aunque no siempre recorren el camino más óptimo.

## Explicación del vídeo

En el vídeo se puede ver que cuando se produce un ruido cerca de los NPC, es decir, cuando se dispara una bala, los NPC cercanos lo escuchan y van al sitio donde se ha producido el ruido.

## Código fuente

Para la implementación de este entregable adjuntamos las clases:

- gestor\_eventos.cpp
- gestor\_eventos.hpp
- LevelBlackBoard.cpp
- LevelBlackBoard.hpp
- NpcLibrary.cpp
- NpcLibrary.hpp