VESPER

Skyscrapers

DISEÑO TÉCNICO DE LA ARQUITECTURA DE LA IA

Versión: 1.0

Fecha entrega: 02/11/2016

Nerea Castellanos Rodríguez

Catherine Castrillo González

Sandra Fraile Infante

Stoycho Ivanov Atanasov

Julia Martínez Valera

Gaspar Rodríguez Valero

**TABLA DE CONTENIDOS**

Introducción 3

Máquina de estados 3

Árboles de decisión 3

Behaviour Trees 3

Pathplanning/Seguimiento 3

Pathfinding 3

Introducción

Este documento contiene las técnicas utilizadas en el desarrollo de la IA.

La IA de nuestro juego va a ser una máquina de estados y para el sistema de toma de decisiones utilizaremos árboles de decisión y Behaviour Trees. Además, utilizaremos Pathplanning para el sistema de búsqueda de caminos y control, y Pathfinding.

Máquina de estados

Árboles de decisión

Behaviour Trees

Pathplanning/Seguimiento

Pathfinding

El Pahtfinding que hemos escogido para la IA de nuestro juego es el Waypoints