

Proyecto **Lab21**

Grupo **Dire Wolf Games**

DISEÑO TÉCNICO DE LA **ARQUITECTURA DE LA I.A.**

Hito:

Fecha entrega: 23-12-2016

Versión: 0.1

Componentes:

- Aarón Colston Avellà Hiles
- Sergio Huertas Ferrández
- Eduardo Ibáñez Frutos
- Marina López Menárguez
- Rubén Moreno Mora
- Rafael Soler Follana

Contenido

Contenido	1
1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
2. IA de los enemigos	2
2.1. Enemigo tipo murciélago (Bat).....	2
2.2. Enemigo grande (Guardian).	2
2.3. Enemigo perro (Dog).	2
2.4. Enemigo sin piernas (Legless).	2
2.5. Enemigo humanoide (Humanoid).	2
2.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).....	2
3. Changelog.....	2

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento tiene como finalidad la especificación de las Inteligencia Artificial de los llamados 'Non Player Characters' en su estado actual de desarrollo. La definición de las IA final se encuentra en el documento de Especificación de Lab21.

2. IA de los enemigos

2.1. Enemigo tipo murciélago (Bat).

2.2. Enemigo grande (Guardian).

2.3. Enemigo perro (Dog).

2.4. Enemigo sin piernas (Legless).

2.5. Enemigo humanoide (Humanoid).

Patrulla en una habitación. Si percibe mediante el rango visual o auditivo al player, lo persigue.

2.6. Enemigo Jefe Final, madre (Mother).

3. Changelog

- **0.1** - 22/12/2016 – RubénM - Creación del documento.