

Grupo 1:

Juan Manuel Carretero Ávila

Alejandra Casado Ceballos

Pedro Casas Martínez

Descripción

Proyecto de simulación de conducción para carreras arcade.

Referencias

- Mario Kart
- Sonic Riders
- Sonic & All-Stars Racing Transformed
- Crash Team Racing

Proyecto

Cada vehículo sería un agente con inteligencia artificial que intentaría completar el circuito mientras compite con los demás agentes por la primera posición.

Haríamos el proyecto de forma escalable, en este sentido los objetivos irían en el siguiente orden:

- Crear un agente capaz de completar un circuito de obstáculos.
- Añadir más agentes de forma que cada agente sea consciente de la existencia de los demás y lo tenga en cuenta a la hora de tomar decisiones para ganar la carrera.
- Dotar a los agentes de características individuales, de forma que unos agentes posean mayor o menor velocidad, aceleración, peso, etc que otros.
- [OPCIONAL] Finalmente, convertir la simulación en juego y poder ser uno de los corredores.
- [OPCIONAL] Añadir power ups que se recogen por el escenario y los agentes entiendan cómo y cuándo utilizarlos contra otros agentes y tener cuidado para esquivar los power ups del resto de agentes.
- [OPCIONAL] Añadir zonas al circuito con características especiales como por ejemplo mayor velocidad, atajos o caminos alternativos.