Relatório da “Atividade 5: Implementação de Agente Inteligente”

Integrantes (em ordem de relatório no documento):

Samuel Galvão Nunes

Vinicius Rubim Apolonio

Mikhael Druzian

Rafael Arantes Gonçalves

Giovanni Ricardo Batista Novais

Samuel

Como estaria extremamente ocupado na época que decidimos desenvolver a atividade, me responsabilizei com a blocagem da fase e auxílio em implementação na Unity por meio do grupo de Whats App dos integrantes. Também me responsabilizei por agrupar os relatórios e formata-los devidamente, reescrevendo os textos para seguirem o mesmo padrão.

Vinícius

Enquanto o Samuel blocava a fase dentro da Unity, eu produzi os scripts que entrariam no projeto, como os scripts de coletáveis, condições de vitória, controle de estados de NPCs, os scripts responsáveis pelas patrulhas, game manager e emissor de som e trigger do som junto da patrulha do personagem na região do som.

Mikhael

Ao receber a fase blocada e os scripts dos outros integrantes, implementei-os dentro da engine. Fora isso, eu fiz o script de perseguição com base nos scripts que o Vinícius já tinha feito junto com um script de detecção do NPC, além de fazer a implementação deles na Unity junto da animações dos personagens depois que os modelos foram implementados.

Rafael

Depois de receber a fase funcional do Mikhael, eu apliquei os modelos que encontrei e modifiquei o formato original para se encaixar mais na temática dos modelos escolhidos pelo grupo.

Giovanni

Para complementar na arte do jogo, eu estudei e apliquei shader graphs nas texturas dos objetos, deixando mais estilizado. Também troquei o modelo e posicionei os coletáveis na fase