



Universidad de Murcia

Facultad de Informática

IA para el Desarrollo de Videojuegos

Real Time Wargame

Autores

Antonio López Martínez-Carrasco

antonio.lopez31@um.es

José María Sánchez Salas

josemaria.sanchez12@um.es

Profesores

Francisco Javier Martín-Blázquez Gómez

jgmarin@um.es

Luis Daniel Hernández Molinero

ldaniel@um.es

Índice

I	Introducción y estructura de la aplicación	3
1	Introducción	3
2	Estructura de la aplicación	3
II	Clase principal y mapa	3
3	Clase principal	3
4	Mapa	3
III	IA reactiva	3
5	Steerings	3
6	Comportamientos	3
7	Árbitros	3
8	Modelo	3
IV	PathFinding	3
9	PathFinding	3
V	IA táctica	3
VI	Conclusiones	3
10	Conclusiones	3
VII	Bibliografía	4

Part I

Introducción y estructura de la aplicación

1 Introducción

2 Estructura de la aplicación

Part II

Clase principal y mapa

3 Clase principal

4 Mapa

Part III

IA reactiva

5 Steerings

6 Comportamientos

7 Árbitros

8 Modelo

Part IV

PathFinding

9 PathFinding

Part V

IA táctica

Part VI

Conclusiones

10 Conclusiones

Part VII

Bibliografía

Bibliografía

[1] OLD, L., *Confesiones de una oveja bizca*. 1ª ed. Madrid: Naturalistic, 2010.

[Prad] MONTERO, J., *Metodos matemáticos aplicados a la ganadería*. 3ª ed. Sevilla: Ediciones de la pradera, 2007.