

פיתוח

משחקי מחשב

אלגוריתמים בשני ממדים

אראל סגל-הלוי

עולם דו-ממדי

אתגרים:

1. בניית העולם.
2. ניווט בעולם.
3. בקרת דמות השחקן - PC.
4. בקרת דמויות שאינן השחקן - NPC.

עולם דו-ממדי

כלים:

1. בניית העולם - TileMap.
2. ניווט בעולם - אלגוריתמי מציאת מסלול.
3. בקרת PC - מקלדת או עכבר.
4. בקרת NPC - רכיבי התנהגויות ורכיב ניהול.
5. כיוון הפרמטרים של ה-NPC - בעזרת gizmos.

הרחבות אפשריות

- בקרת דמויות בעזרת מכונת מצבים.
- בקרת דמויות בעזרת למידת מכונה.