

SISTEMA DE IA

Índice

este proyecto contiene

- ☐ Índice
- ☐ Instalación
- ☐ Contenido
- ☐ recomendaciones

Instalación

☐ tienes que importar la carpeta de assets y utilizar la carpeta preestablecida de sistema de dialogo ya que esta tiene todos las carpetas necesarias para que pueda funcionar el sistema.

Contenido

primero veremos lo básico

referente al jugador te mueves con las flechas direccionales y las teclas WASD

y puedes mover la camara con el mouse

Este proyecto contiene 1 script principal el que es:

- ☐ sistema de inteligencia artificial

```

private Transform jugador;
private NavMeshAgent agente;
private float distanciaMinima = 20.0f; // establece una distancia para detectar al jugador

Mensaje de Unity | 0 referencias
private void Start()
{
    jugador = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").transform;
    agente = GetComponent<NavMeshAgent>();
    ObtenerNuevoDestino();
}

```

```

private void Update()
{
    // verifica a que distancia esta el jugador
    float distanciaJugador = Vector3.Distance(transform.position, jugador.position);

    if (distanciaJugador < distanciaMinima)
    {
        // el Raycast no sirve para detectar al jugador
        RaycastHit hit;
        if (Physics.Raycast(transform.position, jugador.position - transform.position, out hit, distanciaMinima))
        {
            if (hit.collider.CompareTag("Player"))
            {
                // Si se detecta al jugador lo empezara a perseguir
                agente.destination = jugador.position;
            }
        }
    }
    else
    {
        // Si no está persiguiendo al jugador se movera solo de nuevo
        if (!agente.hasPath || agente.remainingDistance < 0.5f)
        {
            // Si ya no tiene un destino al cual llegar obtiene uno nuevo
            ObtenerNuevoDestino();
        }
    }
}

```

```

2 referencias
private void ObtenerNuevoDestino()
{
    Vector3 destino = Random.insideUnitSphere * 20.0f + transform.position;
    NavMeshHit hit;
    NavMesh.SamplePosition(destino, out hit, 20.0f, NavMesh.AllAreas);

    // Establecer la nueva posición como objetivo del NavMeshAgent
    agente.destination = hit.position;
}

Mensaje de Unity | 0 referencias
private void OnTriggerEnter(Collider other)//esto detecta algo jugador y lo manda al inicio
{
    Debug.Log("A01");
    if (other.gameObject.CompareTag("Player"))
    {
        Debug.Log("Wenas si");
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex);
    }
}

```

En referente a lo visual posee:

- ☐ menu inicial del juego
- ☐ vista en primera persona de l jugador
- ☐ enemigos que son zombies
- ☐ un pequeño laberinto

Recomendaciones

no mover muy rapido la camara para poder evitar accidentes respecto a la salud