

AÑO LECTIVO 2015

- **CARRERA:** DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
- **CUATRIMESTRE:** 4°
- **MATERIA:** INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- **CONSIGNA FINAL**

- **OBJETIVO:**

Que los alumnos puedan desarrollar un simulador de entidades, utilizando el game engine Unity.

- **CONSIGNA:**

Se deberá desarrollar una escena estática que cumpla con las siguientes consignas:

- *Deberá tener una entidad que cumpla el rol de "Líder" y un grupo de entidades (entre 5 y 10) que cumplan el rol de "Boids". Los mismos se moverán en conjunto aplicando Flocking.*
- *El usuario deberá poder indicarle una posición final al líder utilizando el puntero del mouse (similar al control de unidades en juegos RTS como Age of Empires).*
- *El camino a seguir por el líder y los boids deberá ser calculado a través de Theta*, y el mismo deberá recalcularse en caso de que el camino se vea alterado mientras se desplazan.*
- *Tanto el Líder como los boids deberán tener la capacidad de esquivar pequeños obstáculos utilizando algún algoritmo de Obstacle Avoidance.*

- **TIPO DE TRABAJO:** individual.

- **PAUTAS DE PRESENTACIÓN:**

CD con el proyecto completo comprimido en un archivo .zip o .rar, y un ejecutable del mismo en una carpeta aparte. El CD debe tener nombre, apellido y turno de los alumnos.

- **FECHA DE ENTREGA:**

Mesas de finales de "Inteligencia Artificial".