

Quina és la representació del món que has utilitzat? Per què?

He representat el món utilitzant una grid per al heroi que ha d'avançar a través del laberint, fet a mà. La meva intenció era crear una segona grid invisible per el minotaure, pero com que no he aconseguit que funcioni, l'he desactivat.

Quin algorisme de Pathfinding has utilitzat? Per què?

He utilitzat A Estrella perque volia que fos el mes efectiu possible.

Quina Funció Heurística has utilitzat? Per què?

Busca sempre el camí més curt.

Has utilitzat alguna optimització? Quina?

No

Has post-processat el camí resultant? Com?

He hagut de traslladar el camí a una posició de la pantalla, ja que el laberint no l'ocupa tota.

Com fas que els agents segueixin el camí?

Els creo un path a través de la grid i llavors ho tradueixo a un simple path, que el Boid segueix amb la força de steering molt pujada.

Conclusions

Degut a que he anat molt curt de temps aquestes setmanes no he pogut assolir el meu objectiu de programar el minotaure que persegüís el meu heroi. La meva idea era que el minotaure actualitzes el seu path cada X segons i que l'heroi perdés si l'enganxa el minotaure.

La idea es que l'heroi va a buscar la clau per sortir i llavors ha de tornar per el mateix camí que ha vingut. Aquesta part l'he assolit sense dificultat, pero la part del minotaure m'he vist sense temps per fer-ho. Tot i això, crec que ho hagués tret, només em faltava fer funcionar l'actualització del path.