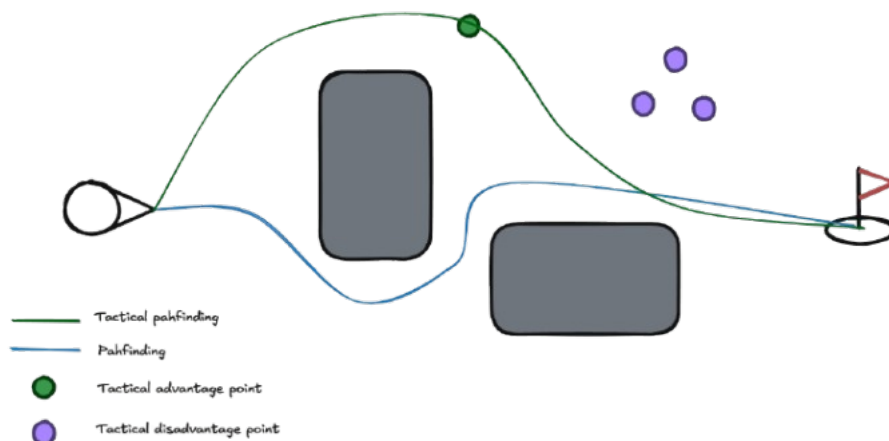


## Proyecto 3

(30 puntos)

Esta entrega es una continuación directa de la anterior, pues consiste en mejorar las mecánicas ya evaluadas. Esto significa que se deberán respetar los requerimientos anteriores mientras se cumplen los siguientes:

- Los movimientos de los personajes deben ser dinámicos, por lo tanto no deben tener cambios bruscos de posición u orientación. Está prohibida la teletransportación como método de pathfollowing.
- Deben haber al menos dos tipos de tactical points. Uno de ellos debe ser ventajoso, es decir, que algunos personajes busquen acercarse a ellos; mientras que otro debe ser desventajoso, es decir, que algunos personajes busquen alejarse de ellos. Recuerde que un mismo tactical point puede ser ventajoso para un personaje y desventajoso para otros. Se deben explicar las cualidades usadas para definir dichos puntos.
- El pathfinding ahora debe ser táctico. Más aún, el juego debe mostrar explícitamente el path dado por el pathfinding normal y el táctico. Si no se notan diferencias entre ambos pathfinding va a ser difícil evaluarlo. La siguiente imagen es un ejemplo de cómo se deberían visualizar:



La entrega consiste en una presentación en vivo durante la clase.