

Tercera fase del Videojuego en Red
IL386 – Videojuegos en red Martha del Carmen Gutiérrez Salmerón



PROYECTO **HOT TRIGGER**

Realizado por
Fabián Joheshua Escalante Fernández

Navegación



Assets

[Games](#)[Tools](#)[Assets](#)[Starter Kits](#)[Donate](#)

Top-down Shooter


Category **2D**

Assets 580x


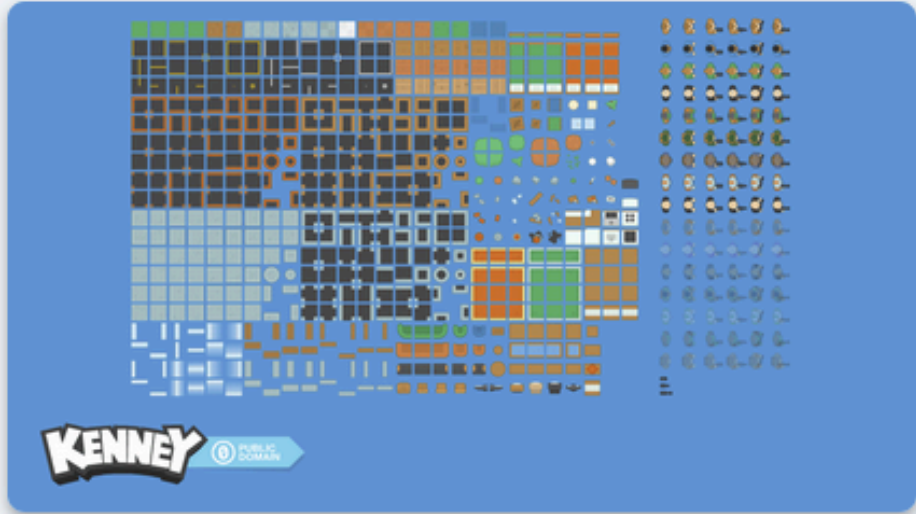
Tags [top-down](#) [tile](#) [furniture](#) [zombie](#)

License **Creative Commons CC0**

28/01/2016 **1.0**

[Follow Kenney on BlueSky!](#) 

[Download](#) or [Get All-in-1 bundle](#)



Objetivos

Evitar enemigos

**Agarrar pastillas de
power up (poderes no
implementados)**

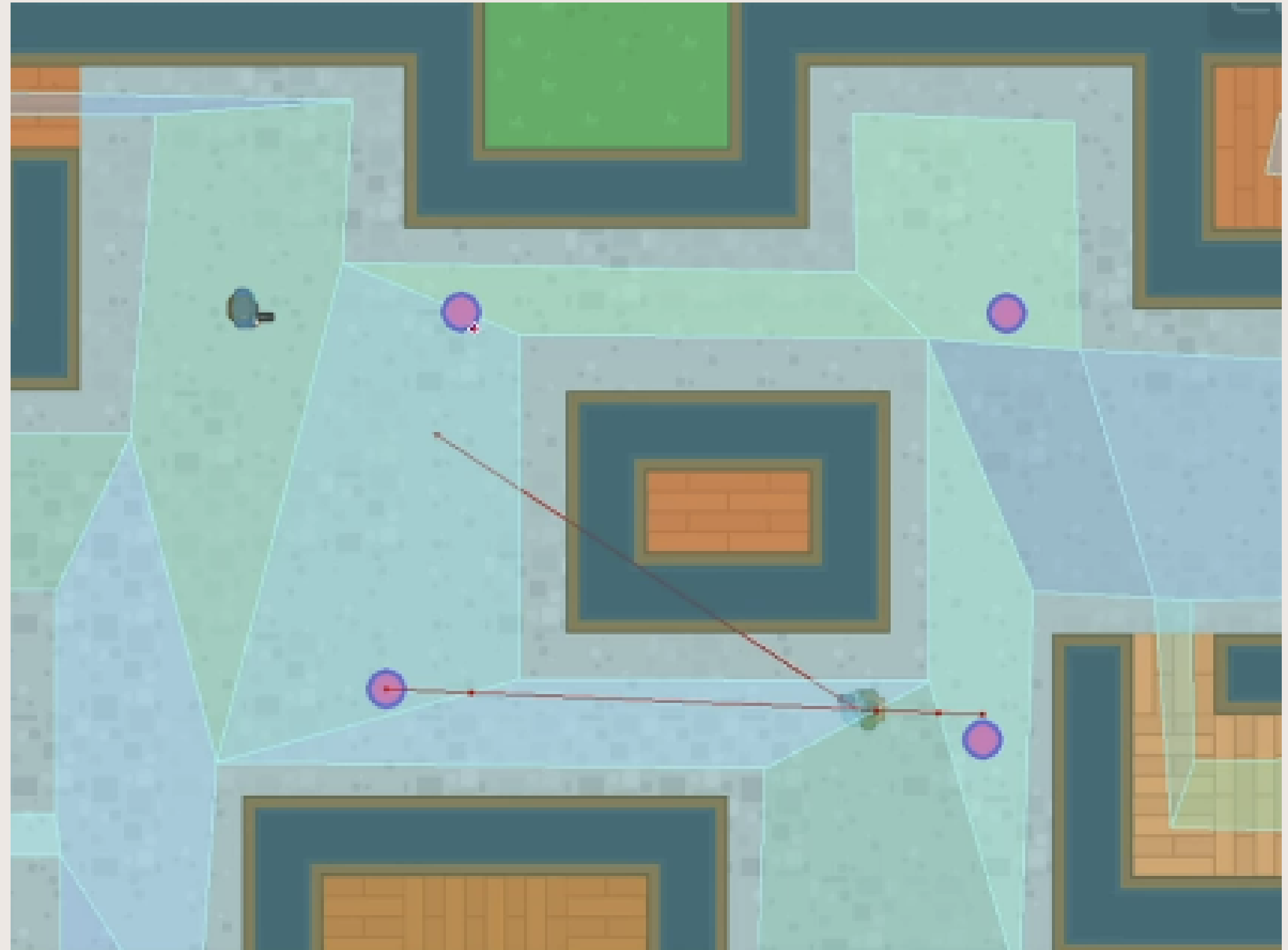
Ve a la salida



IA

**Patrullar - camina
entre puntos llamados
waypoints**

**Buscar - no ve a través
de paredes y camina
más donde perdió al
jugador**

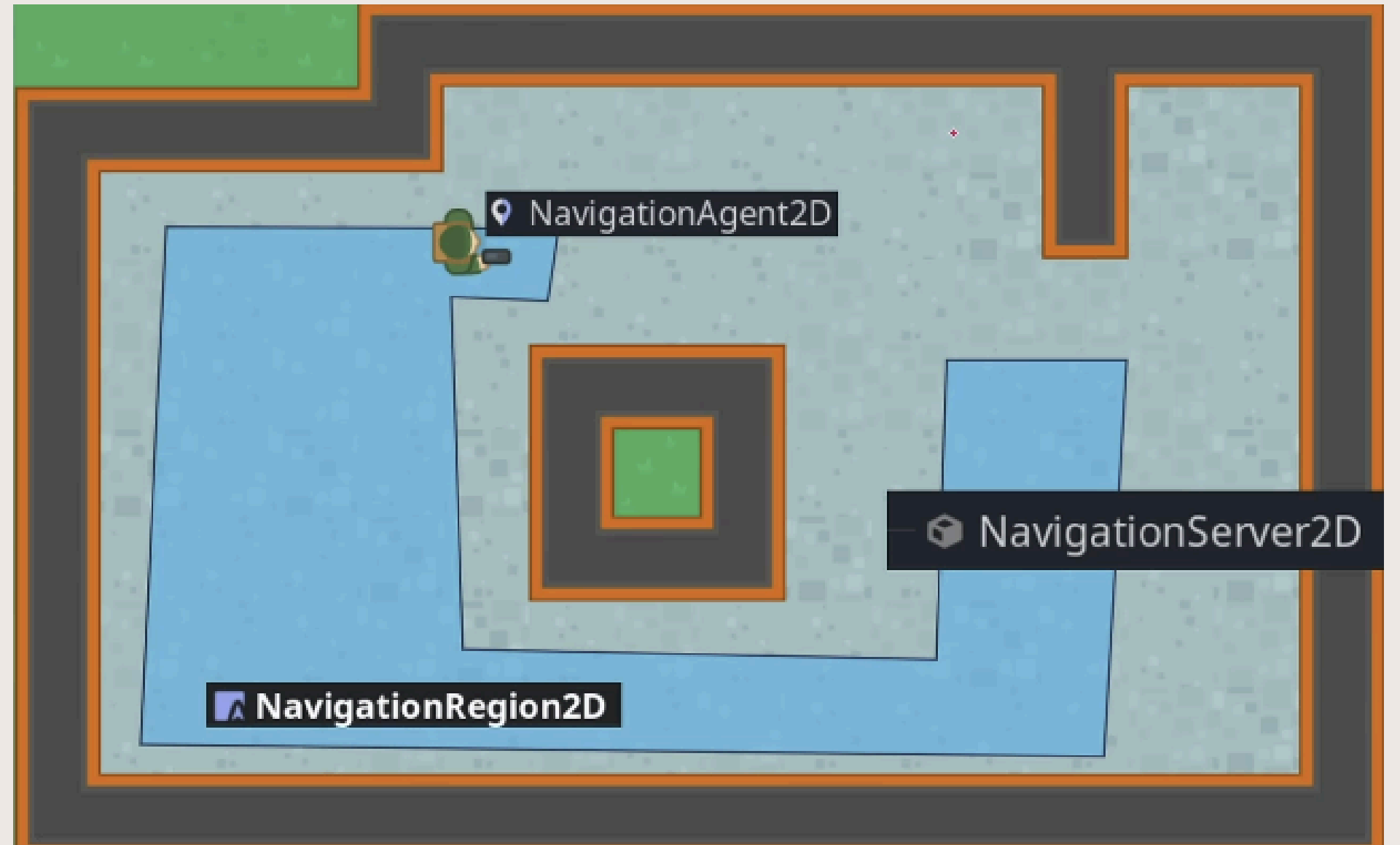


Navegación

Nodo

**NavigationAgent - Le
permite navegar a
lago**

**NavigationRegion - Es
donde pueden
navegar**



ENet

**usa UDP para
transporte.**

**Un equipo crea un
servidor ENet y
escucha a un puerto
UDP, otros sistemas se
pueden conectar como
clientes al server**

