

# Trabajo práctico de cursada

## Consigna

Integre a un juego que ya esté desarrollando o haga uno simple para integrar los siguientes puntos en conjunto:

1. Utilice programación totalmente funcional para **al menos 3** operaciones compuestas por más de un query LINQ de procesamiento sobre colecciones en su juego que sean **suficientemente distintas** (Búsqueda de enemigos, mejores candidatos, etc.)

**Márquelas con un comentario "//IA2-P1" para que el profesor las encuentre.**

Es muy importante que el uso **tenga sentido**: Si hace un Where que siempre se cumple su predicado (no cambia nada) u ordena una lista donde es irrelevante el orden, no se tomará como completado.

Aplique **por lo menos una vez cada una** de las siguientes funciones:

- Select
  - Where
  - Aggregate
  - OrderBy
  - SelectMany o Concat (*elija una o ambas*)
  - Zip
  - Take, TakeWhile, Skip o SkipWhile (*elija una o varias*)
2. Integre la colección espacial Grid explicada y realizada en clase para optimizar las búsquedas por sectores. **Marcar el código con un comentario "//IA2-P2".**  
Especialmente útil para cualquier operación con rango (stun, blast, etc.).  
Es muy importante que el uso **tenga sentido**: Si está haciendo un plataformero 3D use la grilla para segregar entidades en el plano XY (panorámica), no en el XZ (piso)
  3. Integre la FSM realizada en clase a algún, por ejemplo, enemigo o secuencia de eventos scripteada in-game que dependa de entradas, con por lo menos 4 estados y 6 transiciones.  
**Marcar el código con un comentario "//IA2-P3".**

## Grupos

- Los grupos pueden ser de **hasta** 3 alumnos.

## Entrega

- El TP deberá ser entregado en un .Rar con el nombre de los integrantes del grupo y la comisión.
- A su vez, dentro del Rar, además del proyecto, tiene que haber un .txt con los datos de los integrantes, comisión, turno, etc.

## **Criterio de evaluación**

1. Debe cumplir con todas las consignas implementadas correctamente (no perfectamente) para poder aprobar.
2. Debe tener cada punto implementado perfectamente para conseguir un 10.
3. Si se copia, le queda un 1.