

**MEMORIA DEL PROYECTO**

**COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES**

**HARD BREAK DEVS**

**Fernando Moreno Díaz**

**Denis Gudiña Núñez**

**Luis Miguel Moreno López**

**Índice**

[Descripción general 3](#_Toc25830775)

[Descripción de los agentes 3](#_Toc25830776)

[Flujo y estructuras de datos 3](#_Toc25830777)

[Descripción de algoritmos 3](#_Toc25830778)

[Comportamientos emergentes 3](#_Toc25830779)

# Descripción general

*Bags Please* es un juego de gestión en el que se controla un supermercado.

El objetivo será mantener la satisfacción de los clientes, de manera que podremos dar órdenes a nuestros empleados para que repongan los artículos, atiendan las cajas, eviten robos, etc.

La eficiencia de nuestro establecimiento se marcará **DE ALGUNA FORMA INDEFINIDA TODAVÍA**, de modo que cuando éste se acabe nuestro supermercado quebrará, terminando la partida.

De manera genérica, todos los agentes se basan en un esquema GOAP (*Goal Oriented Action Plan*), por lo que cada uno tiene una serie de objetivos a cumplir. **COMPLETAR**

Para el trabajo diario hemos usado un repositorio público en Github:

[*https://github.com/FernandoMoreno98/Bags-Please*](https://github.com/FernandoMoreno98/Bags-Please)

# Descripción de los agentes

Descripción detallada de los agentes[máximo, 1 página poragente]Debe contener por cadapersonaje:a)Nombre y descripción textual detallada.b)Tabla de percepciones (Nombre, Implementación, Acceso)c)Tabla de acciones (Nombre, Implementación, Efectos)d)Diagramas de máquinas de estados.

## Cajero

## Cliente

## Seguridad

## Ladrón

# Flujo y estructuras de datos

quí se detallará:a)Cómo fluye la información desde y hacia el entorno (con una tabla).b)Todas las estructuras de datos relevantes para el comportamientode los personajes, es decir, atributos de los personajes, jugador yentorno que influyan en el comportamiento.

# Descripción de algoritmos

Esta sección es opcional. Aquí los alumnos pueden detallar losalgoritmos implementados para todas aquellas percepciones o accionesque no sean triviales (por ej. línea de visión, búsqueda de caminos...). Laidea es que podamos valorar todo esfuerzo extra que hayáis realizado,por lo que queda a vuestro criterio qué incluir (si es que queréis incluiralgo) en esta sección.

# Comportamientos emergentes

Esta sección es opcional. Aquí los alumnos pueden detallar los comportamientos emergentes que pueden ocurrir en el proyecto

# Reparto de tareas

Durante el desarrollo hemos desempeñado nuestras tareas de la siguiente manera:

**Fernando Moreno**

Se encargó del diseño del juego, así como de la creación de *assets* específicos del juego -2D y 3D- y de la búsqueda e integración de los paquetes externos. También realizó tareas de gestión de equipo, el vídeo explicativo, la memoria, la dirección de sonido y la identidad visual. Autor de la idea original.

**Denis Gudiña**

Fue programador de agentes y de la interfaz. Colaboró en la gestión del equipo y en la memoria, además implementar el sonido del juego.

**Luis Miguel Moreno**

Desarrolló la lógica de la inteligencia artificial, encargándose de las relaciones entre agentes.

# Lecciones aprendidas

# Licencias

Estos han sido los recursos externos empleados en esta práctica.

Algunos de ellos se encuentran en la Asset Store de Unity con licencia gratuita. Otros provienen de páginas externas, pero son de uso libre.

* Base de los personajes: ***Food Pack***, Lumo-Art 3D.
* Artículos del supermercado: ***Character Pack Sample***, Supercyan.
* Suelo y prototipado: ***Probuilder***, Unity Technologies.
* Música: ***Waltz for a memory***, Mela (FMA).
* Sonidos: ***Freesound*** y ***Free Casual Game SFX Pack***, Dustyroom.

El resto del material no citado es de producción propia.

# Bibliografía

Referencias utilizadas aparte del material de la asignatura.

* GOAP: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/goal-oriented-action-planning-for-a-smarter-ai--cms-20793>