# Sistemas de reglas

Texto

Descripción generada automáticamente

**Coste**: num de reglas / 2.

Separation:

Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente

Cohesion: calcula el centro de gravedad del grupo y van todos ahí.

Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente

Aligment

Gráfico

Descripción generada automáticamente con confianza media

Y si activas las 3

Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente

Avoidance: esquiva los obstáculos: Cuando llegan al obstáculo cambian la dirección.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Yo soy el verde con fwd verde, me saca el promedio azul y genero un angulo de rotación hacia la flechita roja.

Separation:

F = intensidad / distancia (cuando aumenta la distancia, la fuerza disminuye). WTF

Saco un vector de yo hacia los otros bots. La fuerza entre yo y uno cercano es una fuerza grande. Pero si la distancia con respecto a otro bot es muy grande entonces la fuerza es mas pequeña.

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Se suman los vectores fuerza y entonces voy para allá, habrá que aplicarle la fuerza a yaw para que rote.

1. **Listar las acciones SIN preocuparnos del orden** “quiero que mi personaje pueda…” + verbo
2. **Añadís el contexto (la condición)**. Cuándo puede suceder (puedo ir a regar las plantas si están marchitas y el player está en el jardín)
3. **Nueva lista -> Ordenar por prioridades**: “si solo puedo hacer una cosa, cuál es la más urgente??”
4. **¿Qué pasa si coinciden?** Decido cuál es la más importante.
5. **Dividir en condición y acción**, detallando.

17 haremos clase para revisar documento de diseño y proyectos