|  |  |
| --- | --- |
| **ITEMS** | **DESCRIPCIÓN** |
| **Presentado por:** | * Gonzalo Cirilo Herrera * Juan Jesús Cueto |
| **Nombre del Juego:** | Space Scape(Nombre Provisional) |
| **Planteamiento del juego a un problema:** | El juego realizado se puede plantear en el concepto real de búsquedas optimizadas. Ya que, aquí se ve la ruta que la maquina escoge para llegar al objetivo de manera eficiente, cosa que se podría replicar en la vida real con objetos en constante movimiento. En este juego existe una competición contra la máquina para ver quien sobrevive. Existen problemáticas relacionadas a la búsqueda en movimiento y, en el presente contexto, sería de gran apoyo que se aplique este algoritmo. |
| **Algoritmo utilizado y lenguajes de programación utilizada:** | * A\* * C++ |
| **Explicación de la heurística usada:** | Basado en un juego de tiempo real la maquina se ve obligada a encontrar el camino más corto hacia la nave con el fin de poder destruirlo. Sin embargo, esta tarea se ve afectada por el constante movimiento que ejecuta el usuario. |
| **Datos de entrada para prueba:** | Se ingresan los puntos de inicio y movimientos iterativos. |
| **Datos de salida esperado:** | Resultado final del encuentro ver el puntaje obtenido y la cantidad de enemigos destruidos. |
| **Otros detalles para ejecutar y verificar el código:** | Se puede notar el constante cambio que realiza la maquina con respecto a sus movimientos para alcanzar al usuario. |