

Pràctica 1: Steering Behaviors

Utilitzant com a punt de partida el Projecte SDL_Steering_Behaviors.zip que teniu penjat a la Intranet, realitzeu les següents tasques:

1. Implementar els algorismes de Steering Behaviors bàsics (***Seek/Flee, Arrive, Pursue/Evade i Wander***).
2. Implementar l'algorisme ***Path Following*** o l'algorisme ***Flocking***.
3. Implementar un dels algorismes de "avoidance" (***Perimeter Avoidance, Collision Avoidance, Obstacle Avoidance***)
4. Implementar un dels algorismes de Combinació de Steering Behaviors.
Aquesta tasca es pot substituir per una tasca lliure amb una càrrega de feina similar (consultar abans amb el professor).

Per cada un dels algorismes implementats es demana una simulació (escena de demostració) on un o més dels personatges utilitzi el comportament implementat.

A banda que les implementacions dels algorismes siguin correctes es valorarà també l'originalitat, la riquesa dels comportaments i com de bé funciona la simulació.

Entregables:

- Projecte Visual Studio 2015 amb el codi font.
- Fitxer Instructions.txt amb les instruccions i opcions de control, si s'escau.
- Document en format text on es descrigui els algorismes implementats.

El codi font s'ha de correspondre amb l'executable.