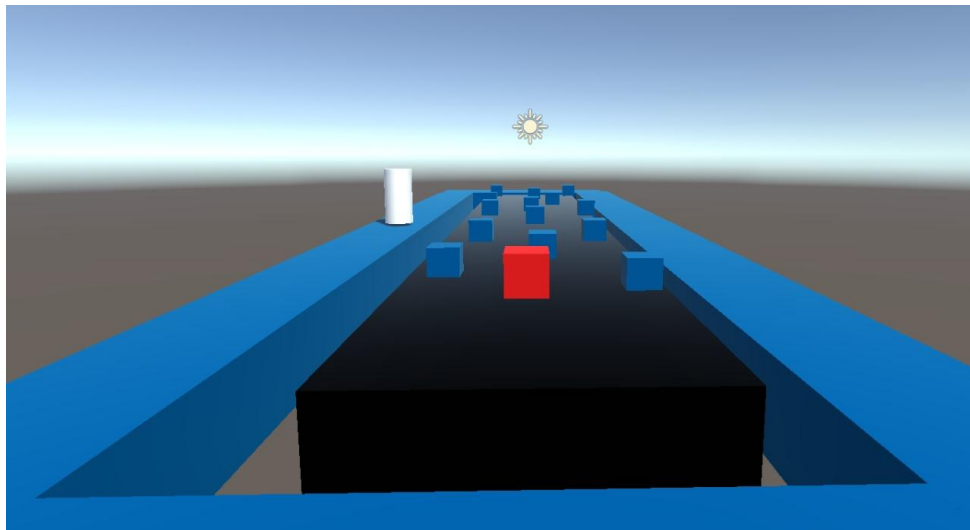



*Projeto de Inteligência Artificial*  
*Documento descritivo - Pathfinding*  
*Professor : Joacir Ferreira*  
*Aluna: Yasmine de Souza Vinagre*  
*4º Semestre*

O Pathfinding é um algoritmo que leva o personagem a ser programado com o objetivo de percorrer o melhor caminho no mapa relacionado do ponto A ao ponto B, para que o inimigo saiba onde o personagem se encontra e corra atrás dele pelo caminho mais rápido e inteligente como por exemplo o Pac-Man. No protótipo no qual desenvolvemos, colocamos em cilindro branco o agente inteligente como personagem que irá perseguir e o cubo em vermelho que será o jogador tem como objetivo se camuflar com os outros para que o branco não o veja.



*Imagem 1*

Pode ser implementado o Pathfinding em qualquer plataforma de desenvolvimento pois o que se utiliza para fazer com que ele aconteça é a própria programação ou para ser mais exato o próprio algoritmo. Caso queira se aprofundar mais na explicação tenho como indicação um documento e um vídeo aplicando o pathfinding na Unity.

Video:  [A\\* Pathfinding in Unity](#)

Documento: [ALGORITMO DE PATH FINDING PARA ALVOS MÓVEIS](#)