TODO Quentin

Tu t’occuperas de la partie IA.

Pour remettre dans le concept, l’IA est censé générer le spawn des ennemies aléatoire en fonction de deux variables :

1. Les BPM de la musique : influence sur le nombre d’ennemies
2. L’énergie totale dissipée : influence sur la force des ennemies

Pour le moment ton IA n’aura qu’une seul cible qui est le joueur principal mais au fil du temps cela pourra passer à 2 cibles possibles.

Le mieux serait de réussir à faire un foncteur dans lequel nous pourrions drag’n drop différents scripts pour la fuite, l’attaque et la défense.  
Exemple : pour les petits ennemis faible en attaque mais fort en nombre, leur type d’attaque serait coordonné avec les autres et de préférence une attaque par l’arrière et une par l’avant. Leur défense serait de se regrouper. Libre à toi d’inventer ce que tu veux.

Pour en revenir à la techniques ma vision serait d’avoir un script IA qui prendrait plusieurs scripts pour plusieurs types d’action (ex : 3 types d’attaques différentes, 2 types de fuites et 1 défense) de plus ce script IA aurait plusieurs variables bool qui permettrait de définir les conditions (ex : attaquer si mon ennemie est proche et bas en vie) de plus chaque script dans IA pourrait avoir une fonction conditions spécial hérité d’une Interface.

Je te laisse voir ce qui est faisable ou non pour toi.

Planning pour l’alpha du 20/04/2015 :

1. Spawn des ennemies par object pulling via deux variables
2. Retour des ennemis dans la zone d’object pulling et désactivation propre (attention nottamment au navMesh qui garde la velocité)
3. MERGE
4. Première implémentation de l’IA basique (si possible le plus proche du format donnés) l’IA doit basiquement pouvoir attaquer, fuir et se protéger.
5. MERGE

Fin pour l’alpha

S’il reste du temps :

1. jetter un œil à mechanim pour les animations
2. Chercher des Modèles 3D de monstres avec le plus d’animations possible
3. Implémenter plusieurs types d’ia pour différents monstre.

Pour toutes questions merci de me revenir le plus vite. Bonne chance.