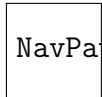


1 Réalisation de l'intelligence artificielle

Plus spécifique aux mécaniques de l'intelligence artificielle, trois types de personnages doivent être implémentés à la carte :

- Des IA qui restent bloqués sur place et qui discutent en groupe
- Des IA qui se déplacent de manière aléatoire (ou qui patrouillent)
- Des NPC qui effectuent des animations précises (juste pour le décor plus réaliste et travaillé)

Pour créer l'IA, nous utiliserons un système de Nav Mesh, zone où les NPC peuvent naviguer pour aller d'un point A vers un point B. Nous avons déjà réalisé une IA qui selon une liste de positions, se balade d'un point à un autre avant de revenir à sa position initiale.



NavPatrolMaze.jpg

FIGURE 1 – Schéma d'un mouvement de patrouille