

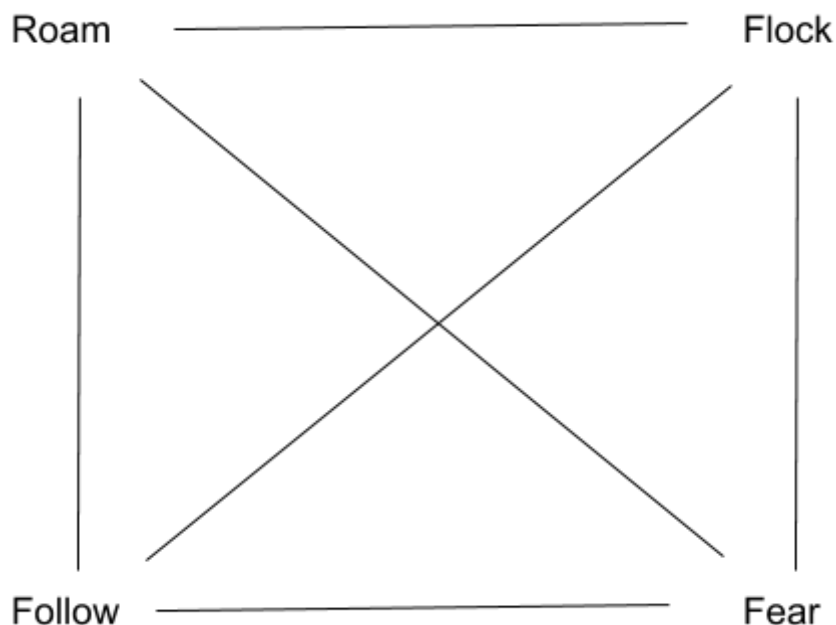
Boids effectués sur Unity en C#

Projet disponible sur <https://github.com/LorenzoMarnat/FlockingUnity>

Il n'y a pas de but ni de fin au jeu

Les boids possèdent 4 états, qu'il est possible de changer avec les touches du clavier:

- Roam (touche A): les boids se déplacent en esquivant les obstacles, sans se soucier des autres boids ni du joueur
- Flock (touche Z): les boids se déplacent en esquivant les obstacles et en "flockant" les autres boids, mais ignorent toujours le joueur
- Follow (touche E): les boids se déplacent en esquivant les obstacles, en "flockant" les autres boids et s'alignent/s'approchent du joueur (si à proximité)
- Fear (touche R): les boids se déplacent en esquivant les obstacles, en "flockant" les autres boids et s'éloignent du joueur (si à proximité)



La direction d'un boid est calculé en fonction des paramètres suivants:

- Roam: avoidWalls (les murs repoussent le boid)
- Flock: avoidWalls, separation (le boid s'écarte des autres boids), cohesion (le boid s'approche des autres boids) et alignement (le boid s'aligne avec les autres boids)
- Follow: avoidWalls, separation, cohesion, alignement, cohesionPlayer (le boid s'approche du joueur), alignementPlayer (le boid s'aligne avec le joueur)
- Fear: avoidWalls, separation, cohesion, alignement, avoidPlayer (le joueur repousse le boid)

