

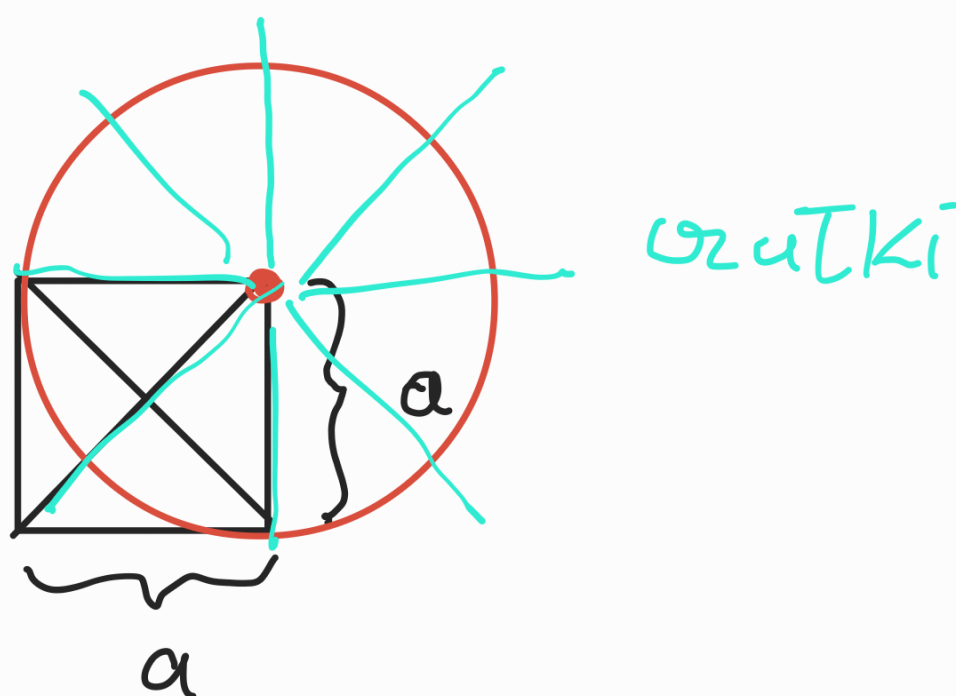
shooter 2d z widokiem z gory
mapa sklada sie z wielokatow
nie ma uzytkownika

4 boty walcza sobie

niech sie spokojnie morduja deathmatch
style

uzywa grafu do nawigacji agentow

graf tworzony jest algorytmem flood fill

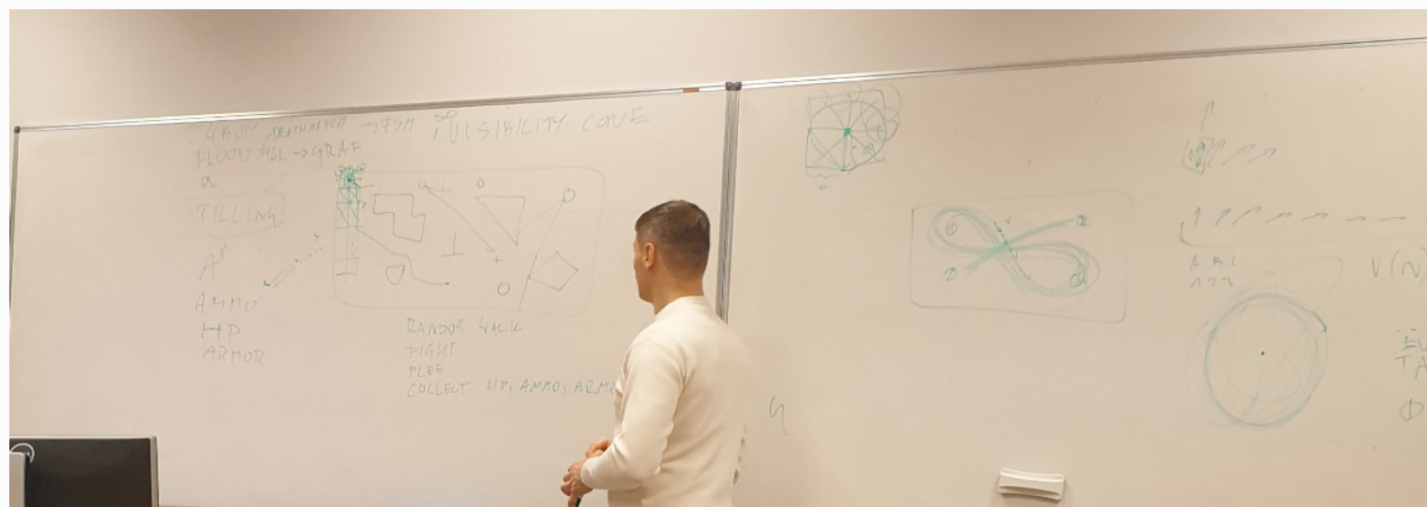


na tym algorytm A^*

FSM maszyna stanu skonczonego walki

przechodzenie miedzy stanami

visibility cone



line of sight z nieskonczonym zasięgiem
predkosc obrotu
maly damage broni zeby walka nie
konczyla sie za szybko

to nie maja byc kafelki jak cos
system sprowadza ten świat do
kafelkowego grafu, ale przeszkody moga
byc dowolnymi wielokatami

random walk
fight
flee

collect ammo armor hp

przeszkody gen. losowo albo stala mapa

nie czekac z dojsciem do wezla tylko w
trakcie zeby mozna bylo przelaczyc na inny
stan np. walki jak zostanie wtedy
zaatakowany

nast. zajecia fizycznie 21.01 oddanie proj.
nr 2

i tydzien na 3 projekt

mozna olac 3 projekt w sumie, albo nawet
oddac niedokonczone 2 i cale 3

okolo 9.01 (czw) zajecia zdalnie sync.

rozd. 7 w ksiazce

rozd. 5 grafy

rozd. 6 alg. flood fill

3 projekt keras lub pytorch

