

9,4

Videojuego - Programación I

Descripción:

1 - Inteligencia artificial del enemigo

Valoración negativa

Enemigo

Se ha hecho parte en clase con ayuda

El ataque faltaba configurar el tiempo de ataque y cambiar el estado a ChaseState

Generales

Se han creado librerías que no se utilizan

Valoración positiva

Funciona correctamente y ha creado parte del ejercicio sola

Ha invertido tiempo en avanzar temario

Mejoras / Soluciones

- Lo único que ha fallado era el AttackState(). Faltaba configurar el tiempo y una vez se cumpliera pasar a ChaseState con SetChaseState(). Este timer simula el disparo