

## Trabajo práctico de cursada

**Consigna** Integre al primer parcial de Inteligencia Artificial 1 (el de flocking) los siguientes puntos en conjunto:

1. Utilice programación totalmente funcional para **al menos 2** operaciones compuestas por más de un query LINQ de procesamiento sobre colecciones en su juego que sean **suficientemente distintas** (Búsqueda de enemigos, mejores candidatos, etc.) **Márquelas con un comentario “//IA2-P1” para que el profesor las encuentre.** Es muy importante que el uso **tenga sentido**: Si hace un Where que siempre se cumple su predicado (no cambia nada) u ordena una lista donde es irrelevante el orden, no se tomará como completado. Aplique **por lo menos una vez cada una** de las siguientes funciones:

- Select
- Where
- Aggregate
- OrderBy
- Take, TakeWhile, Skip o SkipWhile (*elija una o varias*)

2. Integre la Spatial Grid explicada y realizada en clase para optimizar las búsquedas por sectores para conseguir los boids cercanos (tanto por ellos mismos como para el cazador) y la comida, los Boids no tienen que tener colliders y pueden elegir que la comida se destruya o los boids (1 de las 2) cuando el cazador/boid los agarre y respawnear luego de x segundos.

**Marcar el código con un comentario “//IA2-P2”.** Tiene que haber por lo menos 90 boids en la escena.

3. Integre la FSM basada en eventos al cazador (la que vimos este cuatrimestre no el anterior). **Marcar el código con un comentario “//IA2-P3”.**

## Grupos

- Los grupos pueden ser de **hasta 3** alumnos.

## Entrega

- El TP deberá ser entregado en un .Zip/Rar con el nombre de los integrantes del grupo y la comisión.
- A su vez, dentro del comprimido, además del proyecto, tiene que haber un .txt con los datos de los integrantes, comisión, turno, etc.

## Criterio de evaluación

1. Debe cumplir con todas las consignas implementadas correctamente (no perfectamente) para poder aprobar.
2. Debe tener cada punto implementado perfectamente para conseguir un 10.
3. Si se copia, le queda un 1.