

Grafika i Multimedia

Laboratorium nr.11

Data 12.06.2023

Temat: "UŻYCIE SZTUCZNEJ INTELIGENCJI"

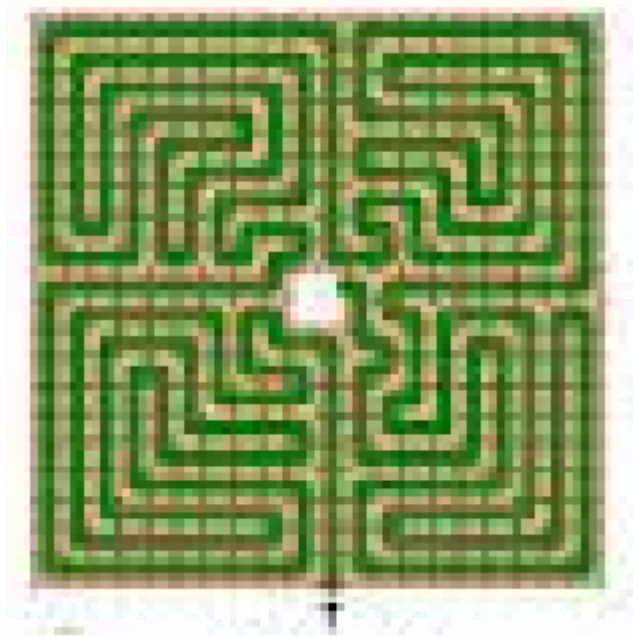
Wariant: 2

Szymon Białek
Informatyka
II stopień
stacjonarne
1 semestr, Gr.1

Zadanie

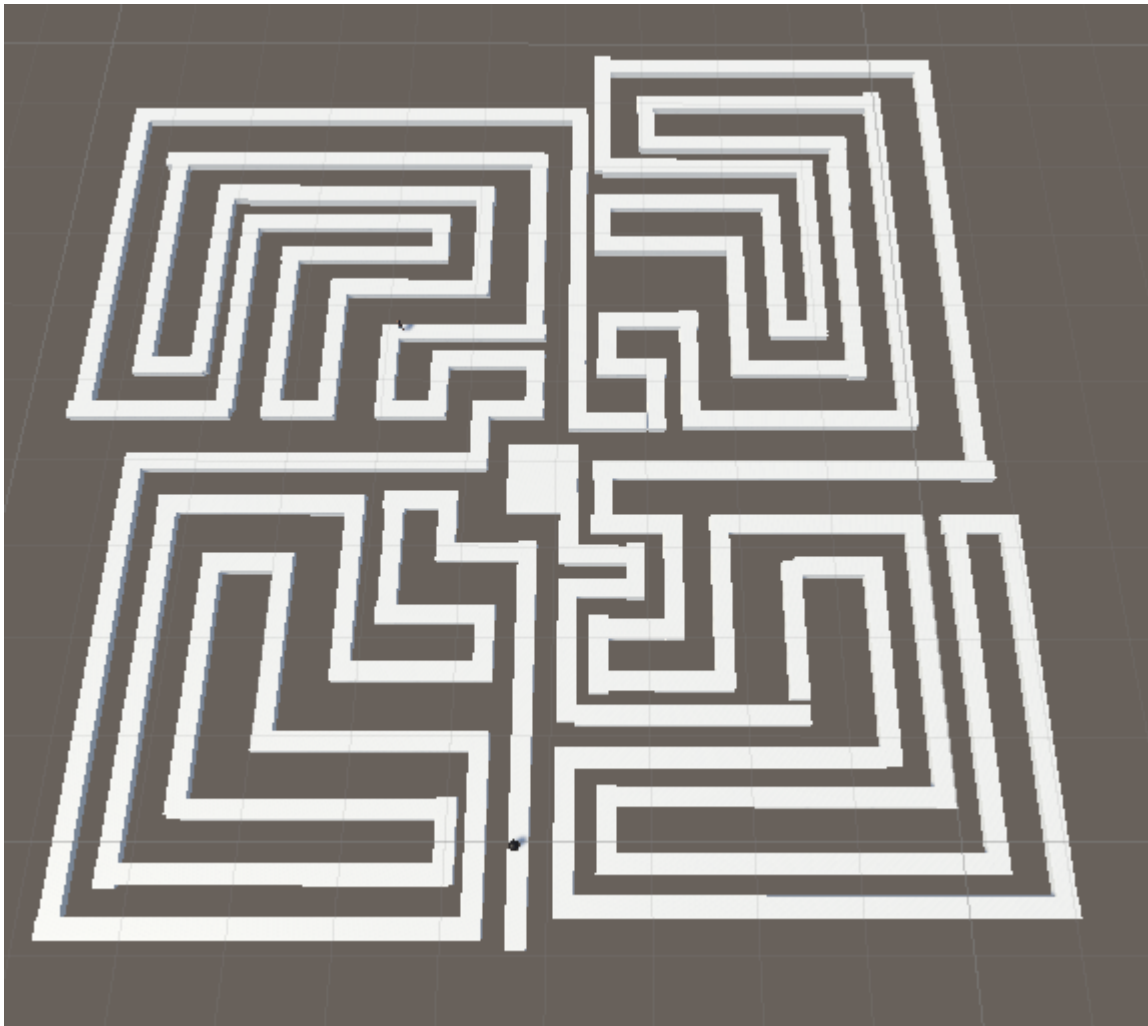
Opracować grę typu Labirynt z użyciem NavMeshAgent. Jako Pacman użyć humanoida opracowanego na ubiegłych zajęciach. Celem jest zdobycie pacmana poprzez ghost. Labirynt zgodnie z wariantem zadania (1-2-3) (Tworzenie labiryntu znacznie ułatwia stosowanie symetrii)

Wariant zadania 2

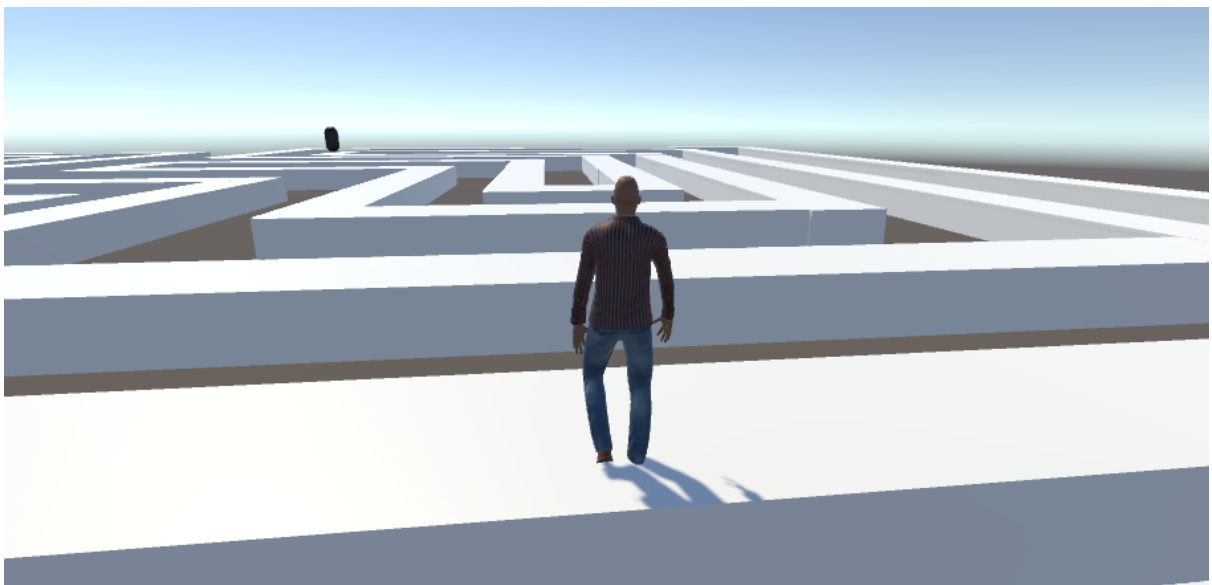


Wszystkie pliki można zobaczyć pod linkiem:

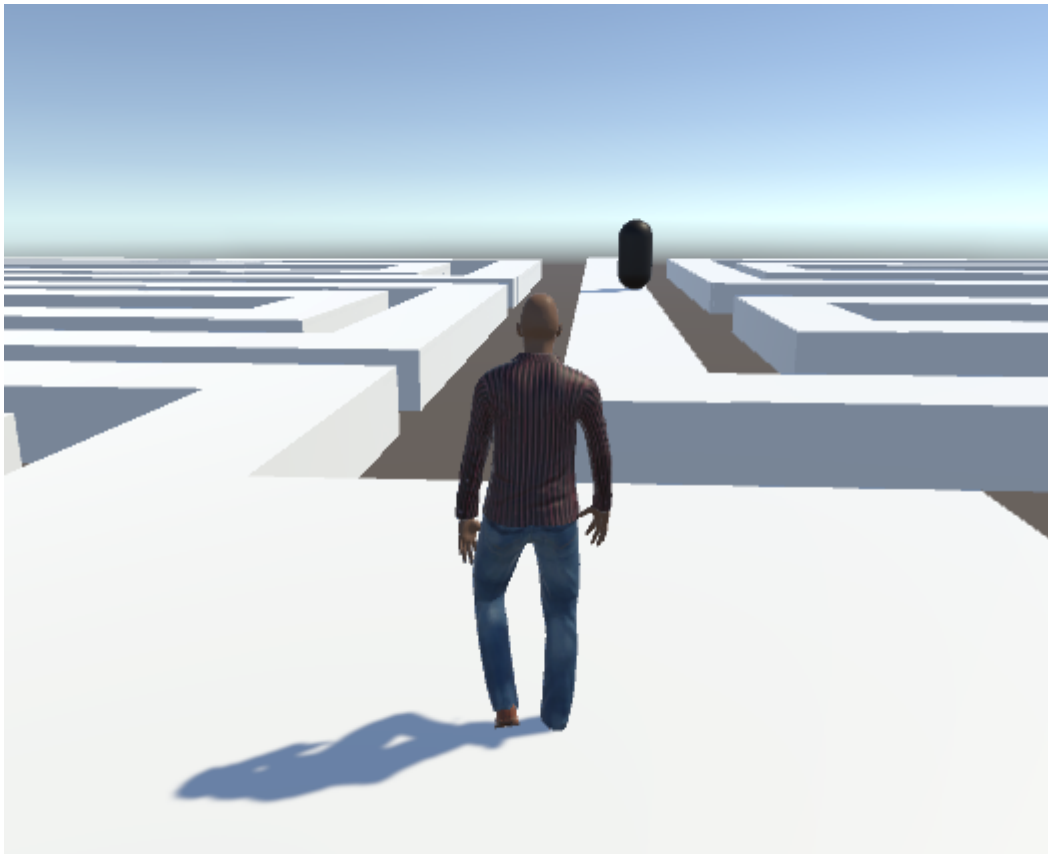
https://github.com/NynyNoo/GrafikaUnity/tree/Zad11_NavMesh



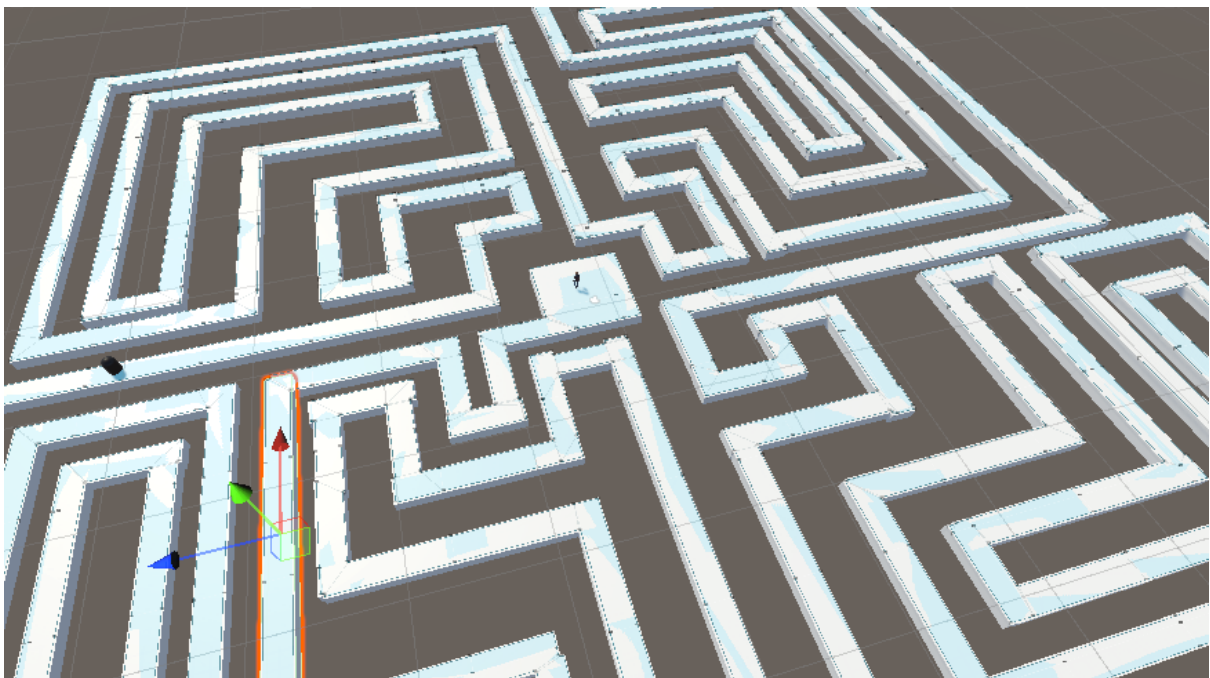
Podgląd ducha lecącego za graczem:



Podgląd obiektu w grze.



Trasa z wygenerowanymi ścieżkami

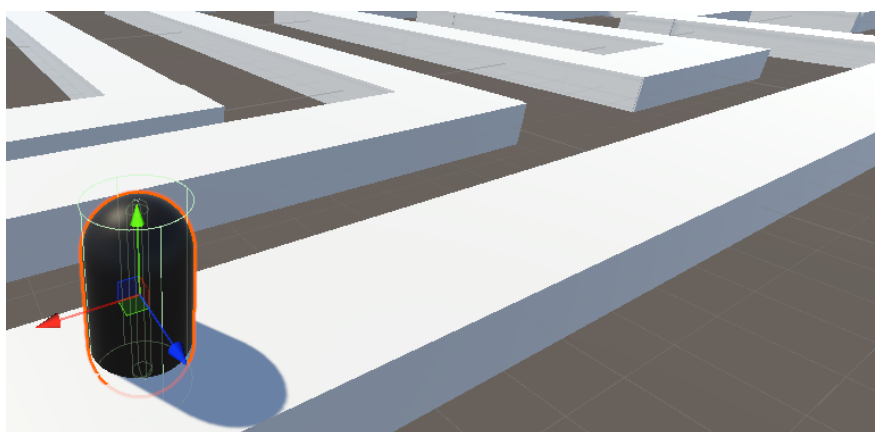


Kod odpowiadający za poruszanie się ducha

```

public class playerMovement : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] NavMeshAgent navMeshAgent;
    [SerializeField] Transform targetPosition;
    0 references
    void Update()
    {
        navMeshAgent.SetDestination(targetPosition.position);
    }
}

```



Inspector Panel for Player Movement (Script) and Nav Mesh Agent.

Player Movement (Script)

- Script: playerMovement
- Nav Mesh Agent: Ghost (Nav Mesh)
- Target Position: char (Transform)

Nav Mesh Agent

- Agent Type: Humanoid
- Base Offset: 1
- Steering**
 - Speed: 15
 - Angular Speed: 120
 - Acceleration: 12
 - Stopping Distance: 0
 - Auto Braking: ☒
- Obstacle Avoidance**
 - Radius: 0.5
 - Height: 2
 - Quality: High Quality
 - Priority: 50
- Path Finding**
 - Auto Traverse Off Me: ☒
 - Auto Repath: ☒
 - Area Mask: Everything

New Material (Material)

- Shader: Standard
- Edit...

Opcje wykorzystywane przy wypalaniu

