

# **PARTE OPCIONAL REPORTE IA**

Jordi Borraz  
Nil Muns  
Ricard Ruiz  
Blanca Velasco  
Héctor Vergel

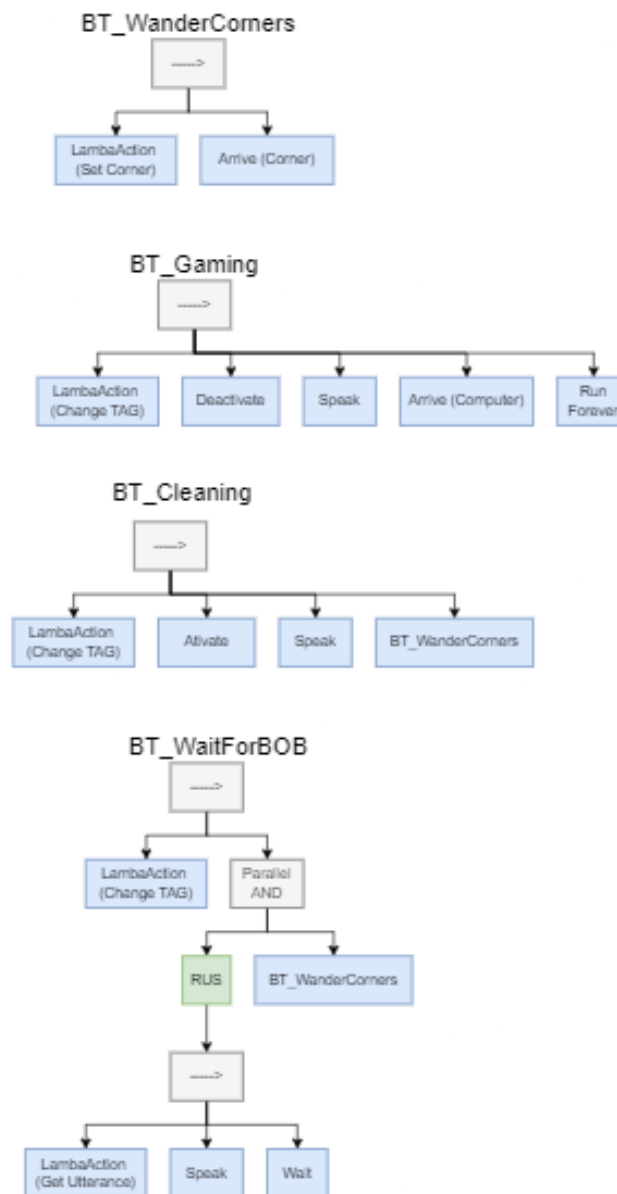
## Índex

IMPLEMENTACIÓN DAISY EXTRAS	3
IMPLEMENTACIÓN AMBULANCIA BT	5
IMPLEMENTACIÓN BT BOB	6
TAGS	7

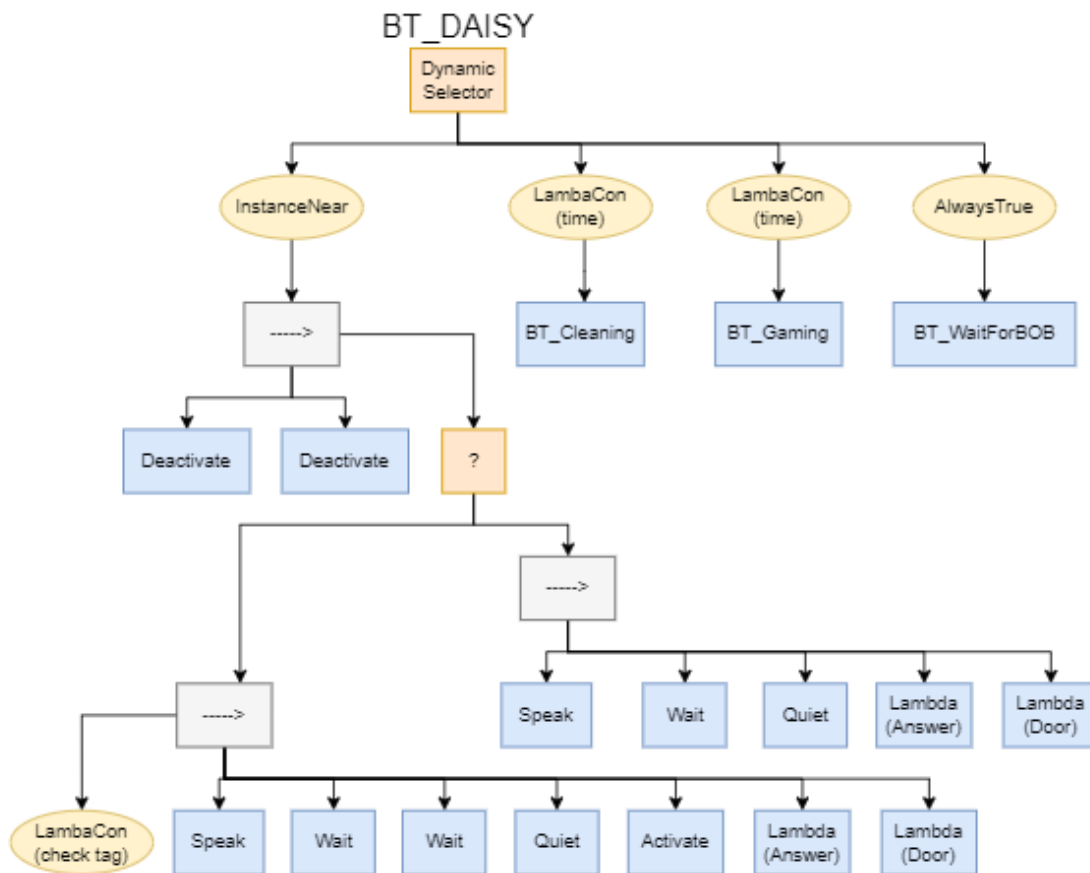
## IMPLEMENTACIÓN DAISY EXTRAS

El comportamiento de Daisy se basa en tres “behaviour trees”:

- Limpiar: Si Bob llega para proponerse ante Daisy mientras ella está limpiando tiene un 50% de posibilidades de que acepte y haya final feliz.
- Jugar: Si Bob llega mientras Daisy está jugando tendrá un “no” seguro y no habrá final bueno.
- Esperar a Bob: Si Bob llega mientras Daisy lo espera aceptará la propuesta.



- Resultado final del Behaviour Tree de Daisy



Para hacer esto hemos añadido modificaciones en la blackboard.

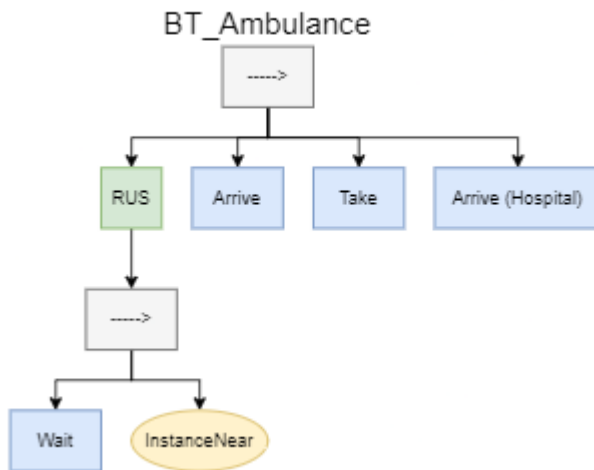
```

7
8   public GameObject theDuster;
9   public GameObject theComputer;
10  public GameObject theAnswer;
11

```

## IMPLEMENTACIÓN AMBULANCIA BT

Espera con un RUS hasta que encuentre una persona que esté en disposición de ser atendida.

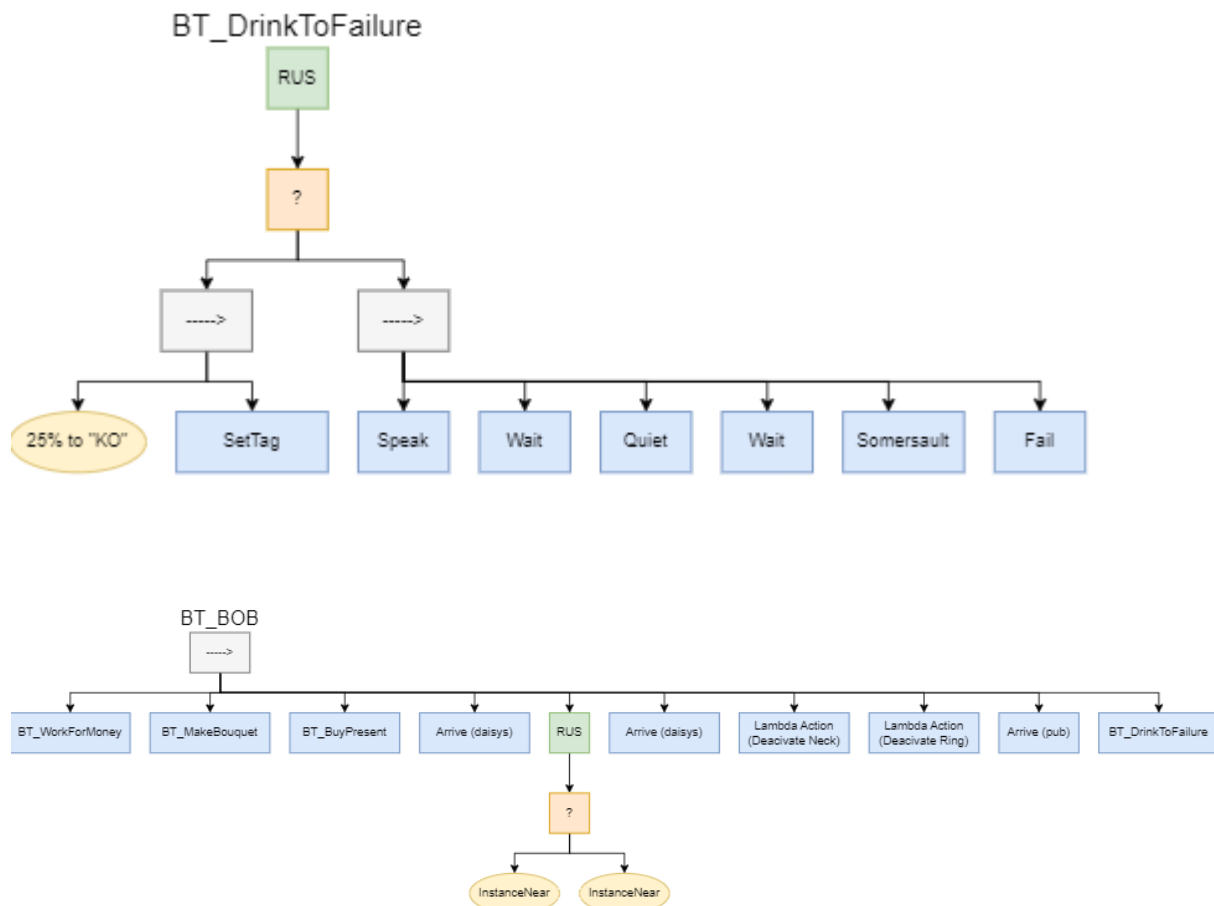


También tiene su propia blackboard.

```
class AMBULANCE_Blackboard : DynamicBlackboard {  
    public GameObject theHospital;  
    public float ambulanceWorkFrequency = 10;  
    public float personDetectionRadius = Mathf.Infinity;  
}
```

## IMPLEMENTACIÓN BT BOB

Bob implementa un nuevo BT que después de recibir una respuesta de Daisy va al bar a beber cerveza.



En la blackboard de Bob también encontraremos un extra.

```
public GameObject daisys; //  
public GameObject pub;
```

## TAGS

Aquí los nuevos tags para añadir en el proyecto.

Tag 7	BOUQUET
Tag 8	KO
Tag 9	WAITING
Tag 10	GAMING
Tag 11	CLEANING
Tag 12	YES
Tag 13	NO