

SZTUCZNA INTELIGENCJA W PROTOTYPIE GRY RTS

Praca magisterska:

Sławomir Tomaszewski
Natalia Zmysłowska

Plan projektu

Dział	Ukończonych	Pełna liczba zadań
Plansza	1	2
Elementy mapy	8	48
Armie	1	2
Gracze	1	1
GUI	0	5
Praca pisemna	2	12
Nadprogramowe	0	7

Elementy mapy

Dział	Ukończonych	Pełna liczba zadań
Ogólne	3	5
Jednostki	4	20
Budynki	1	21
Zasoby	0	1
Przeszkody	0	1

Elementy mapy - ogólne

Dział	Stan
Położenie na planszy	Ukończone
Wielokratkowe położenie	W trakcie
Podświetlanie	Ukończone
Zaznaczanie	Ukończone
Statystyki	Nierozpoczęte

Elementy mapy - jednostki

Dział	Stan
Zaznaczanie wielu na raz	Ukończone
Rozkazy	Ukończone
Poszukiwanie ścieżek	W trakcie (nieoptymalne)
Poruszanie się	Ukończone
Atak	Nierozpoczęte
Zbieranie zasobów	Nierozpoczęte
Bezczynność (z autoatakiem)	Nierozpoczęte
Efekty wizualne ataku	Nierozpoczęte
Modele jednostek	1/6
Animacje jednostek	0/23

Elementy mapy - budynki

Dział	Stan
Rozkaz – produkcja budynków	Nierozpoczęte
Rozkaz – produkcja jednostek	Nierozpoczęte
Rozkaz – rozwój technologii	Nierozpoczęte
Rozkaz – atak	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie budynku	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie jednostek	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie technologii	Nierozpoczęte
Modele budynków	1/7
Animacje budynków	0/7

Elementy mapy - pozostałe

Dział	Stan
Rozkaz – produkcja budynków	Nierozpoczęte
Rozkaz – produkcja jednostek	Nierozpoczęte
Rozkaz – rozwój technologii	Nierozpoczęte
Rozkaz – atak	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie budynku	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie jednostek	Nierozpoczęte
Wymagania – odnośnie technologii	Nierozpoczęte
Modele budynków	1/6
Animacje budynków	0/24

Armie i gracze

Dział	Stan
Liczba zebranych zasobów	Nierozpoczęte
Lista jednostka i budynków	Ukończone
Przypisanie do armii	Ukończone

GUI

Dział	Stan
Main menu	Nierozpoczęte
In game - budowanie	Nierozpoczęte
In game – rozkazy	Nierozpoczęte
In game – wizualizacja (ikonki, etc)	Nierozpoczęte
In game - hotkeys	Nierozpoczęte

Nadprogramowe

Dział	Stan
Technologia – harvest speed x2	Nierozpoczęte
Pozostawianie śladów przez jednostki	Nierozpoczęte
Mgła wojny	Nierozpoczęte
Pozostawianie „dymu” za jednostkami	Nierozpoczęte
Environment (przyroda)	Nierozpoczęte
Crittery	Nierozpoczęte
Formacje jednostek	Nierozpoczęte

Podsumowanie

- ⦿ Ograniczona plansza o pewnych wymiarach
- ⦿ Elementy mapy
 - Położenie na planszy
 - Podświetlanie i zaznaczanie
- ⦿ Jednostki
 - Zaznaczanie wielu jednostek naraz
 - Rozkazy - poruszanie się
 - Poszukiwanie ścieżek (optymalizacja)
 - Model jednostki (mech bliskozasięgowy)
- ⦿ Budynki
 - Model rafinerii
- ⦿ Armie
 - Lista jednostek i budynków
- ⦿ Gracze
 - Przypisanie do armii