

Prácticas Behavior Trees

Práctica 1

Implementad un sistema de behavior trees siguiendo el método de deciders o el método tradicional.

Práctica 2

Utilizarla para implementar el comportamiento del dragón que se realizó en la práctica de máquinas de estados.

Opcionales

Práctica 3

Definid un formato de fichero para leer un behavior tree de un fichero de texto.

Práctica 4

Implementad la lectura y carga del behavior tree a partir del fichero que habéis definido anteriormente