

Prácticas Terreno

Práctica 1

Utilizando el editor de navmesh proporcionado, a partir de una imagen de un escenario, construir un navmesh, guardarlo en disco en un fichero .xml. Después leerlo desde el game, almacenándolo en una estructura de datos y pintarlo con el DrawDebug (por ejemplo de la instancia de pathfinder que además será quien utilice este navmesh en sucesivas prácticas). Además también se deberá pintar la imagen del escenario modificando el test.lua de game.

Editor de navmesh

El fichero que se extrae del editor de navmesh tiene el siguiente formato:

```
<navmesh>
  <polygons>
    <polygon>
      <point x="-461.9873" y="-133.8346"/>
      <point x="-295.1338" y="-134.5865"/>
      <point x="-289.5238" y="67.44186"/>
      <point x="-461.9873" y="66.16541"/>
    </polygon>
    <polygon>
      <point x="-293.7905" y="-140.5316"/>
      <point x="-80.99364" y="-127.8195"/>
      <point x="-80.99364" y="72.18045"/>
      <point x="-286.4762" y="67.44186"/>
    </polygon>
    <polygon>
      <point x="-82.89524" y="-131.8937"/>
      <point x="21.94286" y="-244.8505"/>
      <point x="86.55238" y="-84.71761"/>
      <point x="-80.45715" y="74.75083"/>
    </polygon>
  </polygons>
  <links>
    <link>
      <start polygon="0" edgestart="1" edgeend="2"/>
      <end polygon="1" edgestart="3" edgeend="0"/>
    </link>
    <link>
      <start polygon="1" edgestart="1" edgeend="2"/>
      <end polygon="2" edgestart="3" edgeend="0"/>
    </link>
  </links>
</navmesh>
```

Game

- Leer el archivo de xml con el formato anterior
- Almacenar los datos en una estructura de datos
- Pintar el navmesh desde DrawDebug
 - Contorno con un color: MOAIDraw::DrawPolygon
 - Relleno con otro: MOAIDraw::DrawPolygonFilled