

# Memoria Práctica 5-IAV

Francisco López-Bleda y Manuel Hernández

## RESUMEN

---

En ocasiones los videjuegos que tienen un gran peso en el multijugador, surge el problema que no tienes nadie con quien jugar, ya sea por falta de conexión o no tienes amigos, pues desde que entraron los juegos con mecánica de combate siempre tienes un enemigo que será gestionado por una IA.

## ENUNCIADO

---

Las condiciones del taller eran las siguientes

### FANTASMAS

- Seres azules que vuelan por el escenario.
- Desplazamiento 3D y en bandada, o aleatorio.
- Al atravesarlos causan daño.
- Al recibir un disparo mueren.
- Cuando mueren se teletransportan a un sitio aleatorio

### MILITARES

- Ver, oír, y sentir el daño de los militares.
- disparar a los fantasmas si están a su alcance.
- Dar prioridad a disparar a los fantasmas, que disparar al jugador.

### RESTRICCIONES

- La programación del desplazamiento en bandada se hará simple y directamente sobre Unity y C#
- Se trabajará con el editor visual de árboles de comportamiento de Behavior Designer.
- Poblar y ajustar el nivel para que se aprecie fácilmente lo que ocurre, así como lanzar las debidas animaciones y efectos sonoros

## RESULTADO

---

En este apartado analizamos y comparamos lo obtenido con el enunciado propuesto, por el orden de las secciones.

### FANTASMA

Es amarillo y se juntan entre ellos, vuelan y te hacen daño, no mueren, ya que son fantasmas.

## **MILITARES**

No atacan a los fantasmas.

## **RESTRICCIONES**

Se ha usado las herramientas pedidas, pero no se han incluido sonidos.

## **CONCLUSIONES**

---

Las conclusiones son las siguientes:

### **FALTA DE TIEMPO**

La práctica es demasiado exigente, para lo que se ha enseñado en clase, personalmente esto es lo que debería haberse hecho desde el principio, darnos un proyecto hecho, en el cual nosotros empezamos a desarrollar la IA, y no tener que tragar con realizar toda una estructura.

### **DECEPCIÓN DE ASIGNATURA**

La asignatura ha sido un fracaso, por múltiples razones, ya sea por la docencia, por la falta de planificación o por la actitud de los alumnos, personalmente creo que es una combinación de las 3, no solo eso si no que nadie ha aprendido nada, y la gente solo se preocupara de hacer un examen para olvidarse de todo lo relacionado con la asignatura. Como pasó en 1º con diseño.

## **REFERENCIAS**

---

- Apuntes de Métodos Algorítmicos para la Resolución de Problemas.
- La documentación del tree behaviour.