

KERNMODULE 3

EXECUTION



Pathfinding

Voor de pathfinding van de AI heb ik gekozen voor A*, waarbij ik een tutorial van Sebastian Lagae heb gevolgd. Ik volg eigenlijk nooit meer video tutorials, maar ik wist niet precies waar ik moest beginnen en door studenten mij heen werd deze tutorial aanbevolen. Na het volgen van de eerste paar video's ben ik zelf verder gegaan. Daarna heb ik uitgebreid op a3 vellen geschetst wat voor mijn gevoel een goede manier van implementeren van het algoritme is en wat ik denk dat het algoritme doet. Zo heb ik toch goed door hoe ik A* nog eens kan implementeren en wanneer dit goed van pas kan komen als tool engineer, wat ik uiteindelijk wil gaan doen.

Behaviour Tree

Met de behaviour tree had ik ook wat moeite om van start te gaan en had ik resources nodig. Ik vertikte het om een tool te gebruiken, ik ben immers een programmeur! Ik besloot Valentijn een mail te sturen met de vraag naar wat resources en ik kreeg een dropbox link met uitgebreide uitleg. Hiervoor mijn dank! Met deze info kon ik verder.

Ik snapte hierna al vrij snel hoe een behaviour tree in werking zou gaan en hoe dit eruit ging zien in code. Eigenlijk gaat er vooral om het snappen van de Selector en de Sequence. Ik zag het meer als OR en AND switches en dat voelde heel logisch.

Wat kon beter?

Uiteindelijk ben ik met een aantal dingen nog niet zo tevreden. Ten eerste de 'movement' functies die communiceren met de A*. Ik heb hier veel gecopy-pasted, terwijl het waarschijnlijk een stuk netter had gekund door het anders op te splitsen, zodat ik uiteindelijk maar 1 movement class zou hebben en dergelijke classes voor de functionaliteit daaromheen. Verder had ik erg graag een node editor tool willen schrijven. Ik weet al een beetje hoe een node editor schrijven zou moeten in Unity en ik vind het jammer dat ik het niet heb kunnen doen. Ik kwam in tijdnood.