

[Unlam]

[Ingeniería en informática]

[Algoritmos y estructuras de datos]

TRABAJO PRÁCTICO [Laberintos y Fantasma]

integrantes:

Giannini Perez, Gabriel Idelmar (DNI: 45.614.379)

Haziel Nervi, Nicolas (DNI: 46.696.125)

Vicente, Alan Miguel (DNI: 44.109.525)

Monasterio, Erik Agustín (DNI: 44.887.958)

Profesor: [Pablo Witold Martinez, Renata Guatelli]

Fecha de Entrega: [04] de [11] de 2025

Funcionalidades Adicionales y Modificaciones

- Interfaz gráfica Hecha mediante SDL2.
- Cada vez que se agarra un premio el jugador tiene un roundbuff durante 8 movimientos donde los fantasmas se alejan de él.
- El Ranking fue Cambiado por un TOP5 AL estilo arcade
- El fantasma tiene 3 modos en su ia Agresiva busca directamente el jugador, el Intermedio busca el casillero de jugador +4 casilleros y la de asustado cuando esta activado el roundbuff. Porcentajes: Por cada movimiento que hace un fantasma tiene 80% Agresiva de ser un movimiento agresivo y un 20% de ser intermedio.
- El sistema de puntaje se Modificó Por cada premio se dan 100 puntos y por llegar a la salida son 300.
- La cantidad de premios agarrados se decidió eliminar.
- El registro de movimientos se muestra como cantidad de movimiento.

LINK DE GITHUB: <https://github.com/WissenAlan/LaberintosYFantasmas>

EL PROYECTO EN GITHUB INCLUYE LOS DLLS EL ENTREGADO POR MIEL NO!.

LOS DLL SE PUEDEN DESCARGAR EN ESTE LINK:

https://www.mediafire.com/file/ki4wda22nyvjfzz/DLLS_NECESSARIOS.zip/file

Instrucciones:

