



TP2 : Animation et navigation

LOG8235 : Agents Intelligents pour Jeux Vidéo

Alexandre Provost-Cardin (2210084)

Benoît Dupire-Cardin (2487104)

Yassine Serroukhe Idrissi (1933389)

Samim Niazi (2144575)

Remis le 2 Novembre 2025

Remis à : Daryl Barampanze

Polytechnique Montréal

Question 1

Fichier modifié :

- TP2: Level

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Ajout du NavMesh)

Question 2

Fichier modifié :

- SoftDesignTrainingPlayerController.cpp

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- MoveCharacter()
- Activate()

Fichier modifié :

- STDAIController.cpp

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- GoToBestTarget()
- ShowNavigationPath()

Fichier modifié :

- SoftDesignTrainingPlayerController.h

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- ClearPathDebug()
- OnPathFinished()

Question 3

Fichier modifié :

- STDPathFollowingComponent.cpp

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- SetMoveSegment()
- FollowPathSegment()

Question 4

Fichier modifié :

- TP2: Level

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Ajout De NavLinkProxy avec Jumping Navarea)

Question 5

Fichier modifié :

- STDPathFollowingComponent.cpp

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- FollowPathSegment()
- SetMoveSegment()

subsection*Fichier modifié :

- SDTPathFollowingComponent.h

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- bool bPendingJumpLaunch = false;
- FRotator JumpTargetRot;
- float JumpYawSpeedDegPerSec = 540.f;
- FVector CachedLaunchSpeed = FVector::ZeroVector;

Question 6

Fichier modifié :

- TP2: Level

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Ajout De NavMesh pour bateau et deux type d'agent humain et bateau dans les parametre du projet

Question 7

Fichier modifié :

- SDTBoatAIController

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- GoToBestTarget(float deltaTime)
- NotifyUnloadComplete()

Question 8

Fichier modifié :

- *SDTAnimMainCharacter*

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Ajout d'un nouveau fichier d'animation pour notre personnage

Fichier modifié :

- *SDTAnimBP*

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Modification du fichier déjà existent de l'animation des pieton,
- Ajout des animation de Idle Walk et Run et suppression des Animation de saut

Question 9

Fichier modifié :

- *SDTAnimMainCharacter*

Fonctions modifiées ou ajoutées :

- Ajout de la logique de saut des transitions
- *STDPathFollowingComponent.cpp SetMoveSegment()* : Ajout de l'arrêt et rotation puis le saut vers la cible