

“Hoe een haas een koe vangt”

Week 4

Deel1: Autonome spelentiteiten (Eng: Autonomously Moving Game Agents)	
1. Maak een standalone (.exe) applicatie, die op een windowsmachine probleemloos start.	Een .exe applicatie wordt gemaakt (KMINTWeek4\SDLFramework\Debug) wanneer de Visual Studio applicatie gedebugged wordt.
2. Start een nieuw project, werk niet verder met een graaf.	KMINTWeek4\SDLFramework\SDLFramework
3. Maak een applicatie die één Koe en één Haas als (force driven) autonome spelentiteiten implementeert volgens het boek (Hoofdstuk nr. staat bovenaan).	Cow.cpp,Rabbit.cpp,MovingEntity.cpp, Vehicle.cpp,SteeringBehaviors.cpp, Arena.cpp
4. De Koe vertoont alleen “Persuit” gedrag (en verandert niet van toestand).	CowPursuitState.cpp
5. De Haas vertoont “Wander” gedrag. Als de Koe te dichtbij komt gaat de Haas vluchten (“Flee”).	RabbitWanderingState.cpp,RabbitFleeingState.cpp
6. Als de Haas (loopt veel sneller) zich weer veilig voelt, gaat hij weer rondlopen (“Wander”).	RabbitFleeingState.cpp
7. Uiteraard gebruik je jouw FSM (code) van vorige week en maak je (een) toestandsdiagram(men).	StateMachine.h. Photo van toestandsdiagram is te vinden in KMINT opdrachten\KMINTWeek4