**Lerend algoritme**

**“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,MovingEntitity.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 |