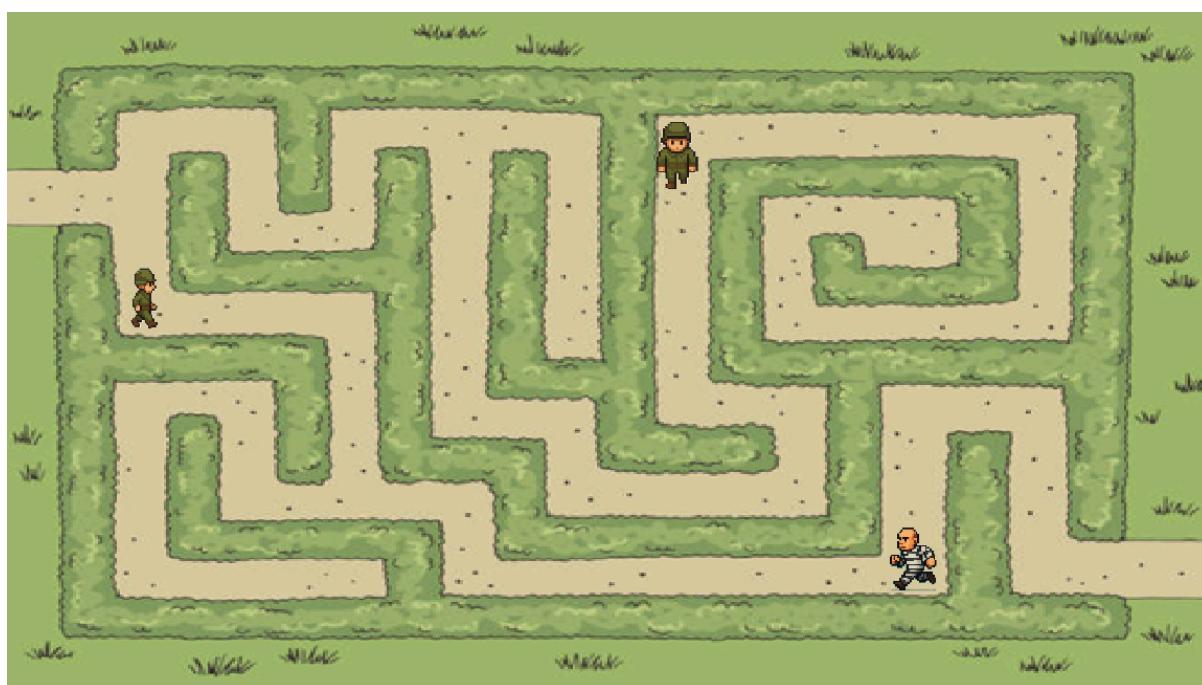


Nivel 1: Para este nivel se utilizará una vista cenital al estilo pacman en el que observa un laberinto se que debe pasar sin que algún guardia te atrape en el intento, la interacción se hará principalmente entre el personaje, el enemigo y las paredes del laberinto, ya que tanto el personaje como el enemigo se verán limitados por las paredes haciendo que este en caso de colisionar con alguna cambie de dirección, ademas de que se evalúa un posible movimiento en zigzag de los guardias en el desplazamiento. Los guardias interactúan con el personaje si este se sitúa en el rango de visión del mismo haciendo que inicie una persecución hacia el personaje, además de que éste evaluará la ruta más corta hacia el, y en caso de ser visto muchas veces el guardia podrá aumentar su velocidad al momento de iniciar la persecución. Cabe aclarar que el jugador podrá escapar del guardia si se aleja cierta distancia del mismo.

vista de cómo podría verse el nivel:



sprites:



Nivel 2: Este nivel contará con una vista lateral en la que se observa a un personaje corriendo en una especie de carretera de tierra con tres carriles en los que este podrá moverse mientras esté esquiva los obstáculos y proyectiles lanzados por el tanque, la interacción se hace entre los obstáculos el personaje y los proyectiles, puesto que el personaje al “colisionar” con alguno de ellos perderá una de las tres vidas que posee haciendo que este pierda el nivel.

vista nivel 2:



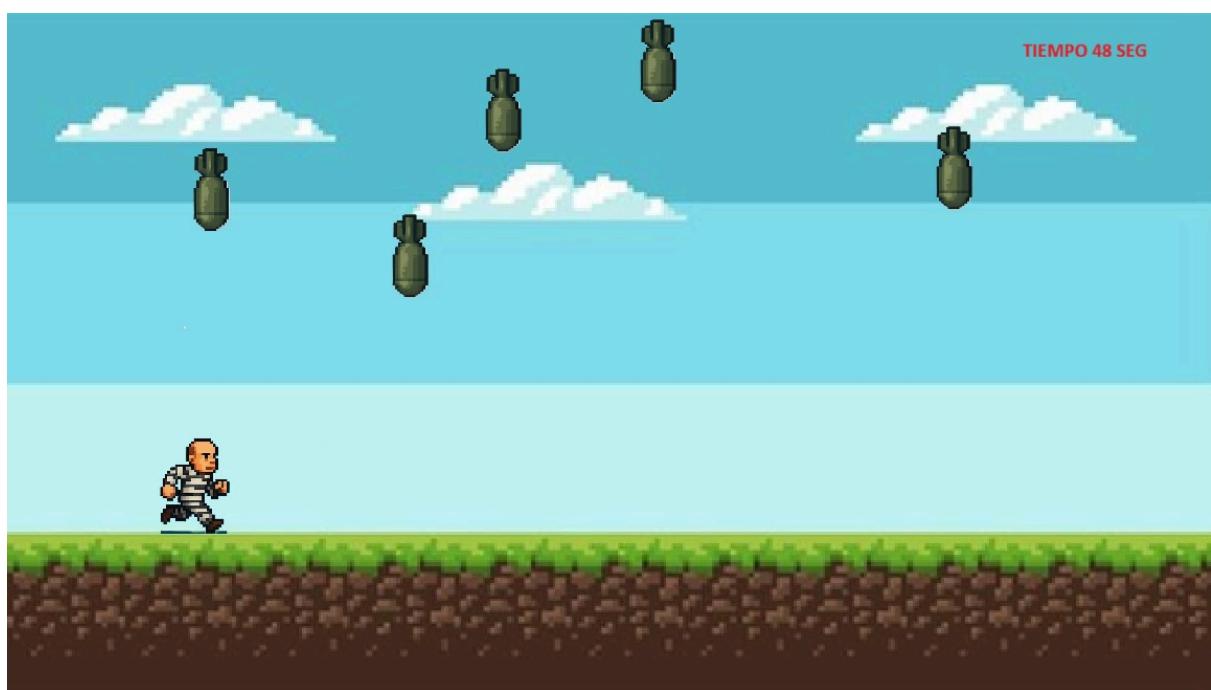
sprites:





Nivel 3: En este nivel se mostrará una vista lateral donde el jugador controlará a un prisionero que corre intentando escapar por un terreno abierto. Desde el cielo caerán bombas que el personaje deberá esquivar moviéndose horizontalmente de un lado a otro. Cada vez que una bomba impacta en el personaje, este perderá una de sus tres vidas. El objetivo principal es sobrevivir durante un tiempo determinado, mostrado en pantalla, hasta que el contador llegue a cero. La dificultad aumentará progresivamente, ya que las bombas caerán con mayor frecuencia y velocidad a medida que avanza el nivel.

vista de nivel 3:



sprites:



Agente inteligente funcionamiento en alto nivel:

1. Percepción:

Descripción: El guardia tiene un campo de visión limitado en el que puede detectar al jugador. Esta percepción se basa en el rango de visión del guardia y en el movimiento del jugador dentro de ese rango.

Condiciones:

Si el jugador entra dentro del campo de visión del guardia (por ejemplo, en un ángulo de 90 grados hacia adelante), el guardia lo detecta.

2. Razonamiento:

Descripción: Una vez que el guardia detecta al jugador, empieza a evaluar la situación. En función de la proximidad del jugador, el guardia decidirá si sigue su ruta predeterminada o si persigue al jugador.

Decisión:

Si el jugador está cerca, el guardia tomará la decisión de perseguir.

Si el jugador está fuera de su campo de visión, el guardia continuará con su ruta predeterminada.

3. Acción:

Descripción: El guardia toma acciones basadas en las decisiones anteriores:

Perseguir al jugador si lo detecta.

Continuar patrullando su ruta si no ve al jugador.

Esperar en una intersección si el jugador está fuera de la vista y el guardia predice que el jugador pasará por allí.

4. Aprendizaje:

Descripción: A medida que avanza el juego, el guardia puede aprender patrones de comportamiento del jugador. Si el jugador sigue siempre el mismo camino o usa las mismas rutas, el guardia ajusta su estrategia para anticipar los movimientos del jugador.

Condiciones:

El guardia puede aprender nuevas rutas basadas en los movimientos repetitivos del jugador, mejorando así su eficiencia en la persecución.

posibles contenedores stl a utilizar:

vector → por eficiencia en acceso y actualización de colecciones dinámicas (enemigos, proyectiles).

list → para elementos efímeros que se crean y eliminan constantemente.

map → para asociar claves con valores (estados, configuraciones).

queue → para controlar eventos o acciones secuenciales.

set → para registros únicos (colisiones o áreas visitadas).

Diagrama:

