Project 5:

AI

Glenn Latomme  
2 ICT

Inhoud

[Background 2](#_Toc354484603)

[Objectives 2](#_Toc354484604)

[Overview 2](#_Toc354484605)

[Progress 2](#_Toc354484606)

[Engine 2](#_Toc354484607)

[How the engine works 2](#_Toc354484608)

[Tick 2](#_Toc354484609)

[Paint 2](#_Toc354484610)

[Game Panel 3](#_Toc354484611)

[Game Objects 3](#_Toc354484612)

[Main program 3](#_Toc354484613)

[REFLECTIE 3](#_Toc354484614)

[Bibliografie 4](#_Toc354484615)

# Background

Hiervoor heb ik wat research gedaan naar de verschilende types AI, en daardoor heb ik gevonden dat er niet zoveel vershcillen zijn in de meerdere manier waarop AI word berekend

# Objectives

## Overview

Voor de veschillende manier waarop AI word gedaan, heb ik de volgende gekozen vor toe tepassen op men project, eerst zal ik de algemene manier uitleggen en erna beschrijven aan de hand van code voorbeelden en manieren hoe ik dezze geimplementeerd heb

## Progress

AI, wat is dit nu eignelijk? Hoe kan je een computer laten denken, reageren en anpassen naargelang een beepalde situatie?

### Regels

Ik heb gemerkt dat de gemakkelijskte manier om een AI te implementeren is, door allemaal “regels” te voorzien en na alle mogelijkheden zijn overlopen van situaties die kunnen gebeuren, de juiste reactie op te geven.

Ook moeten alle objecten die de handelingen moeten uitvoeren functies krijgen, voor het juiste te doen, dit was doen baar dor allemaal verschillende “settes” al dan niet op true te zetten, maar ik heb gekozen vor een array van alle mogelijke flags door te sturen en bij de tick te controleren welke flags er al da niet aan stonden, en dan daarop de juiste handeling uit te voeren.

Door deze onder te verdelen in simpele functies kon ik gemakkelijk basis fucnties schrijven en deze gemakkelijk uitbreiden naar een gavanceerde AI en deze te laten handelen naar gewenst.

### Program

To be continued, when programmed ☺

# Bibliografie

latomme, G. (2010). Projects from DAE.