

Inteligencia Artificial para Videojuegos – Guia 2

Steering Behaviors

Un poco de luz

En la librería State_Pattern_Framework provista por la cátedra se dan implementaciones de máquinas de estado polimórficas y steering behaviours integradas para simplificar las implementaciones. Con dicho framework se proveen ejemplos para ayudarlos a empezar. Lea el código y ENTIENDALO!!.

Mouse Chase

Utilizando el framework provisto implemente un agente autónomo que persiga el mouse a lo largo de la pantalla.

Mouse Chase Revisited

Partiendo del ejercicio anterior agregue obstáculos distribuidos al azar en la pantalla e implemente los comportamientos que crea necesario para que el personaje los esquive.

Snack! (EJERCICIO PARA ENTREGAR)

Snack es un videojuego que consiste en tratar de huir de un grupo de perseguidores por el mayor tiempo posible. El personaje es controlado con el teclado por el jugador, y debe escapar de N unidades enemigas que trataran de atraparlo o interceptarlo a la vez que esquivan los obstáculos del escenario y las paredes que delimitan el mundo. Deberá cumplir con las siguientes reglas adicionales:

- Los perseguidores se encuentran deambulando aleatoriamente hasta que el personaje pasa “suficientemente” cerca. Luego cambian a un estado de persecución (siempre esquivando obstáculos y paredes).
- El personaje no puede permanecer quieto por más de 3 segundos.
- Puede (conviene) utilizar máquinas de estado para los perseguidores.
- Deberá ajustar los parámetros de los steering behaviours como crea adecuado

Bonus (opcional)

¿Puede convertirlo en un juego para 2 jugadores? Proponga las modificaciones que crea necesarias para convertirlo en algo “divertido”.