

Plataforma para recreación de estrategia basada en aprendizaje reforzado

Anexo IV – Código fuente
Grado en Ingeniería Informática



Julio 2023

Autor

Erick José Mercado Hernández

Tutor/a

Vidal Moreno Rodilla

Lista de cambios

Número	Fecha	Versión	Autores
0	02-02-2023	Versión 0.1 Creación del documento	Erick José Mercado Hernández
1	01-07-2023	Versión 1.0 Desarrollo del documento	Erick José Mercado Hernández

Índice de contenido

1. Introducción	1
2. Código fuente	2
3. Manual del programador	3

Índice de Tablas

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

Índice de ilustraciones

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.

1. Introducción

En este documento se presenta el código fuente del proyecto “Plataforma para recreación de estrategia basada en aprendizaje reforzado”, junto a la documentación del programador relacionada con cada archivo.

2. Código fuente

El código fuente es el apéndice principal de este anexo, y se encuentra dentro del directorio “Assets/_Scripts”. Su estructura se basa en los siguientes paquetes:

- Grid: En este paquete se engloba todo lo referente a la creación y utilización de las casillas en las que transcurre el juego, tanto para moverse con el algoritmo A* como para realizar las acciones.
- Actions: En este paquete se engloban todas las acciones que puede tener una unidad.
- UI: En este paquete se engloban todo el código referente a la interfaz con la que interacciona el usuario, así como información extra como la vida de la unidad, etc.
- _Scripts: En este paquete se engloban el resto de las funciones que no tienen relación para poder englobarlas en un mismo paquete, como los scripts de pathfinding como aquellos que dan forma a diferentes objetos del juego.

3. Manual del programador

Como manual del programador, se han generado mediante herramientas expuestas y adjuntado los apéndices presentados en la siguiente tabla. Estos se van a encontrar dentro de la “apéndices”.