**Plataforma para recreación de estrategia basada en aprendizaje reforzado**

Anexo IV – Código fuente

Grado en Ingeniería Informática

Logotipo

Descripción generada automáticamente

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 |  | Versión 1.0 Desarrollo del documento | Erick José Mercado Hernández |

Índice de contenido

[1. Introducción 1](#_Toc137462268)

[2. Código fuente 2](#_Toc137462269)

[3. Manual del programador 3](#_Toc137462270)

# Índice de Tablas

# Índice de ilustraciones

# 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.

# 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.

# 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”.