



**POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL**

UNIVERSITÉ
D'INGÉNIERIE

Polytechnique Montréal

LOG8235 - Agents intelligents pour jeux vidéo

TP3

Trimestre : Hiver 2022

Augustin Bouchard - 1951716

Félix Dumont - 1954787

Armelle Jézéquel - 2098157

Vincent Beiglig - 2161304

Youbo Wang - 1906929

Présenté à:

Olivier Gendreau

Dimanche 10 avril 2022

Lien du git pour la remise :

<https://github.com/failix18/log8235.git>

ou

https://github.com/failix18/log8235/tree/main/Projet_TP3

Fichiers ajoutés:

PART 1

- SDTAIController.cpp
 - SDTAIController()
 - meme que dans le .h
- SDTAIController.h
 - ProcessDetectPlayer()
 - GetBehaviorTree()
 - GetIsPlayerDetectedBBKeyID()
 - GetIsPlayerPoweredUpBBKeyID()
 - OnPossess()
 - StartBehaviorTree()
 - StopBehaviorTree()
- SDTBaseAIController.cpp
 - Tick()
- SoftDesignTrainingCharacter.cpp
 - memes aue dans le .h
 - BeginPlay()
- SoftDesignTrainingCharacter.h
 - GetBehaviorTree()
- création de tous les fichiers contenus dans SoftDesignTraining/BT/

PART 2

- SDTAIController.cpp
 - UpdateChaseGroupMembership()
 - ProcessDetectPlayer()
- ChaseGroupManager.cpp
- ChaseGroupManager.h

PART 3

- SDTAIController.cpp
 - MoveToPlayer()
- ASDTAIController.h
 - attribut randAngle

PART 4

- UBTSERVICE_TryDetectPlayer
- UBTTASK_CollectPickUp
- UBTTASK_FleePlayer

PART 5

- ASDTAIController.cpp
 - GoToBestTarget()