



**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

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()