



**POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL**

UNIVERSITÉ
D'INGÉNIERIE

Polytechnique Montréal

LOG8235 - Agents intelligents pour jeux vidéo

TP1

Trimestre : Hiver 2022

Augustin Bouchard - 1951716

Félix Dumont - 1954787

Armelle Jézéquel - 2098157

Vincent Beiglig - 2161304

Youbo W - 1906929

Présenté à:

Olivier Gendreau

Dimanche 6 Février 2022

Fichiers ajoutés:

PhysicsHelpers.cpp

PhysicsHelpers.h

PART 1

SDTAIController.cpp:

- Tick()
- PawnMovement()

PART 2

SDTAIController.cpp:

- Tick()
- WallDetected()

PART 3

SDTAIController.cpp:

- Tick()

PART 4

SDTAIController.cpp:

- Tick()
- PickupDetected()

PART 5

SDTCollectible.cpp:

- Tick()
- WallDetected()
- MoveCollectible()

PART 6

SDTCollectible.cpp:

- Tick()
- PlayerChase()

PART 7

SDTCollectible.cpp:

- Tick()
- PlayerChase()

PART 8

fichier SDTAIController

- ajout des UPROPERTY

PART 9

fichier SoftDesignTrainingCharacter

ajout :

- updateDeathDisplay()
- updateCollectibleDeathDisplay()

modification:

- OnBeginOverlap()
- OnBeginPlay()

TP1\Content\Blueprint\Time.uasset (ajout)

TP1\Content\TopDown\Maps\TopDownExampleMap.umap (modification)