

TP 06

FPS Enhanced

Cachuflito Games Inc. busca mejorar la calidad de sus desarrollos.

Para esto nos ha pedido que apliquemos diferentes conceptos a nuestro juego anterior de FPS.

AI con FSM (finite state machine)

Modificar los enemigos del FPS para que utilicen una máquina de estados para su inteligencia artificial.

Enemigo 01: **Bombas**

Nuevo comportamiento: Las bombas estarán estáticas hasta que el player se acerque a cierta distancia. En ese momento empezarán un timer (deberá tener un feedback visual) para luego explotar.

Enemigo 02: **Fantasma**

Nuevo comportamiento: Tendrán un comportamiento errático. Cada cierto tiempo se quedarán parados. En cualquier momento que el player se encuentre cerca deberán ir a atacarlo. Si este se escapa volverán a su comportamiento errático. Se mueven más lento que el player.

Observer Pattern

Se deberá aplicar el observer pattern a todos los objetos que sea pertinente mediante el uso de delegates, Actions, events.

HighScores

Nuestro juego deberá tener un sistema de Highscores pudiendo acceder a este desde el Main Menu y la pantalla de partida finalizada.

Code review (*devoluciones del TP 05*)

Se deben modificar los scripts en base a las devoluciones recibidas por el Game Designer.

El resto de los requerimientos del juego se mantienen.