

Inteligencia Artificial I

FINAL

Crear una escena con obstáculos de por medio y límite en sus bordes.

- Crear NPCs para ambos bandos y que cada uno tenga un líder. La cantidad de unidades para cada bando debe ser configurable desde la ventana Game (desde el editor está bien, aunque no sería lo ideal).
 - El Líder tendrá que dirigirse al punto medio del batallón de los enemigos.
- Desarrollar un algoritmo que incluya el sistema de Flocking, el cual será aplicado a todos los NPCs.
- Desarrollar las FSM necesarias tanto para los líderes (al menos 3 estados) como las otras unidades para que puedan atacar a sus adversarios (al menos 3 estados). A su vez, tener en cuenta los siguientes puntos:
 - Los enemigos sólo podrán atacar a otros si los tienen en su línea de visión.
 - Los NPCs que no son líderes, deberán aplicar Flocking para moverse cerca del líder.
 - Todos los NPCs valorarán su vida antes a la de su batallón. Es decir, huirán en caso de tener poca HP, intentarán buscar lugares a salvo.
- Todos los NPCs en escena deberán esquivar los obstáculos pequeños que se encuentren en su camino (utilizando obstacle avoidance).

Trabajo Individual.

Criterios de evaluación

- Correcta implementación de los temas a tratar.
- Justificación para cada decisión en los algoritmos elegidos.
- Prolijidad y legibilidad del código, así como también en la estructura del proyecto.
- Cumplimiento de las pautas de presentación (entrega a término y formato).
- Se aceptarán implementaciones de features extras, sin que estos aumenten innecesariamente la complejidad de lo evaluado y apoyen la simulación de la IA.