**Nombre de videojuego**

*Comportamiento de personajes*

Grupo 4

Alberto Blanco

Jesús Téllez

Eva María Pérez

Sergio Sánchez-Urán

José María Segade

**Contenido**

[Descripción general 3](#_Toc530829900)

[Descripción de los personajes 3](#_Toc530829901)

[Flujo y estructuras de datos 3](#_Toc530829902)

[Descripción de algoritmos 3](#_Toc530829903)

[Reparto de tareas 3](#_Toc530829904)

[Bibliografía 3](#_Toc530829905)

# Descripción general

*Máximo dos páginas. Texto libre en el que se explicará el funcionamiento de la escena o juego. Es importante detallar al menos (con las explicaciones o motivaciones pertinentes): a. ¿Es interactivo? Describir cómo es la interacción, si la hay. b. ¿Es 2D ó 3D?. c. ¿Cuántos agentes hay (personajes, jugador y entorno)? d. En caso de ser interactivo, descripción de los controles.*

*Nombre del proyecto*es un videojuego 3D en el que un personaje protagonista se enfrenta a un apocalipsis zombi. El protagonista tendrá que sobrevivir a este apocalipsis, destruyendo a los zombis que se encuentre con su arma.

Existirán en la escena varios tipos de zombis, con diferentes comportamientos tanto entre ellos como con el jugador y con la propia escena.

# Descripción de los personajes

*Máximo una página por personaje. Esto es lo que se pidió como entrega opcional para el día 19 de Noviembre. Tal y como se explicó en clase, debe contener por cada personaje: a. Nombre y descripción textual detallada. b. Tabla de percepciones (Nombre, Implementación, Acceso) c. Tabla de acciones (Nombre, Implementación, Efectos) d. Máquinas de estados.*

# Flujo y estructuras de datos

*Máximo una página. Aquí se detallará: a. Cómo fluye la información desde y hacia el entorno (se recomienda hacerlo con una tabla) - 3 - b. Todas las estructuras de datos relevantes para el comportamiento de los personajes, es decir, atributos de los personajes, jugador y entorno que influyan en el comportamiento.*

# Descripción de algoritmos

*Máximo dos páginas. Esta sección es opcional. Aquí los alumnos pueden detallar los algoritmos implementados para todas aquellas percepciones o acciones que no sean triviales (por ej. línea de visión, búsqueda de caminos...). La idea es que podamos valorar todo esfuerzo extra que hayáis realizado, por lo que queda a vuestro criterio qué incluir (si es que queréis incluir algo) en esta sección.*

# Reparto de tareas

*Máximo una página. Detalle de los roles ejercidos por cada miembro del grupo. Se debe detallar quién y en qué medida ha realizado las tareas de programación, tareas artísticas, de diseño del juego y de gestión del grupo de trabajo.*

# Bibliografía

*Añadir aquí las fuentes del arte, que no son nuestras*