

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC
SANTO AMARO**

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Disciplina: Inteligência Artificial

Professor: Eduardo Albino Gonelli

eduardo.agonelli@sp.senac.br

Atividade 4: Aplicação de GOAP em protótipo de jogo – em grupo

OBJETIVO:

Entender os conceitos de Inteligência Artificial da técnica Goal-oriented Action Planning; elaborar o design de cena aplicando o GOAP em protótipo.

DESCRIÇÃO:

Nesta atividade vocês deverão utilizar o projeto base disponibilizado no Blackboard, na Aula 13 (Goal-Oriented Action Planning), e estudar o conteúdo das apresentações 13A e 13B, seguindo fielmente os passos elencados.

Após, deverão converter a temática de hospital para algo diferente, mas que ainda possa aplicar o GOAP. Como sugestões, mas não restritivas, estão:

- Restaurante;
- Supermercado;
- Oficina mecânica;
- Biblioteca;
- Hotel;
- Agência bancária;
- Cinema;
- Parque de diversões;
- Posto de gasolina;
- Estação espacial alienígena;
- Playtest;
- Praça de alimentação.

SOBRE OS ELEMENTOS QUE COMPÕE A CENA:

Vocês estão livres para usar modelagens próprias, assets da Asset Store (ou outra loja de ativos), ou fazer modelos utilizando primitivas e materiais da Unity, como o exemplo da enfermeira e do paciente do projeto do Blackboard.

COMPOSIÇÃO DA NOTA:

- 4pts: Aplicação correta do GOAP
- 3pts: Criatividade;
- 2pt: Criação de mais estados (mínimo 2 ou mais que o projeto base) funcionais;
- 1pt: Entrega no formato correto (ZIP e PDF).

ENTREGA EM 17/11/2025 ATÉ 23:59 (FAZER TAMBÉM EM CLASSE):

Vocês entregarão dois itens, sendo o **projeto (ZIP)** e o **relatório (PDF)**.

O relatório deverá conter:

- Nome dos integrantes do grupo;
- Breve descrição do que cada um fez no projeto;
- Se usar assets da Asset Store ou de outra loja de ativos, incluir o nome do pacote de assets utilizado e o link da página onde o pegou;
- Descrição do plano de ação de todos os personagens na cena, **como nos exemplos abaixo:**

PLANOS DO JARDINEIRO:

Plano 1:

```
[hasJob] (GoToWork) [hasArrived]  
[hasArrived] (TakeCareOfPlants) [plantsOk]  
[plantsOk] (GoDrinkCoffee) [isHappy]
```

PLANOS DO MECÂNICO:

Plano 1:

```
[waiting/CarBroken] (GoToCar) [IsAtCar]  
[IsAtCar] (CheckParts) [partsChecked]  
[partsChecked/hasParts](FixCar)[carFixed]  
[carFixed](GoRest)[waiting]
```

- A entrega do projeto deverá ser feita no formato ZIP, seguindo os passos descritos na criação de um projeto do GitHub, disponível neste link:
<https://eduardo-gonelli.github.io/agt/html/github-unity-tut.html#criando-repositorio-projeto>
- Utilizem as aulas de 03/11, 10/11 para a produção deste projeto e, se necessário, revisão de algum dos projetos antigos. Aproveitem também para tirar dúvidas ou fazer outras atividades se já tiverem finalizado esta atividade (Se finalizarem antes, adiantarei conteúdo).

OBSERVAÇÕES E RESTRIÇÕES:

- Para esta atividade, por estar sendo feita em aula, não será aceita entrega atrasada, portanto, se programem para entregar na data correta.;
- O projeto pode ser um pouco extenso e apresentar vários bugs, então **utilizem as aulas para produzir** e tirar dúvidas com o professor.
- Testem o projeto antes de entregar. Baixem o arquivo de entrega, abra em outro computador ou outro projeto e veja se está funcionando. Se não funcionar não terá nota.
- Só terá **nota** se entregar as duas partes: **relatório + projeto**. A falha nesta etapa poderá zerar a nota.
- Considerem esse enunciado como um trabalho para um cliente, que precisa dos elementos no prazo e da forma que foi solicitada.