**工作计划书**

姓名：陈泽鸿 学号：1120171138

**项目名称：**

游戏人工智能算法的设计与实现

**项目内容：**

游戏人工智能赋予游戏中非玩家角色类似人类玩家的智能行为，包括感知、决策和移动等。学生要求基于Unity游戏引擎，构架一个AI模型，分层次实现运动层、决策层和战略层的功能，提高游戏的惊险性、刺激性和趣味性。其中运动层与决策层针对单个角色的行为模拟，战略层针对群体行为。完成一个游戏的原型系统，最后通过软件测试评估游戏的可玩性。课题工作包括游戏人工智能算法的研究学习，AI模型的设计与实现、AI模块与游戏的集成和游戏测试，撰写游戏设计文档。

**个人职位：**

关卡设计负责人，AI工程师

**个人工作计划：**

|  |  |
| --- | --- |
| **日期** | **工作内容** |
| 9.9 | 设计静态关卡地图 |
| 9.10-9.11 | 完成静态关卡地图的搭建并进行测试 |
| 9.12-9.13 | 与其他部分进行对接，添加UI界面、怪物NPC等内容，完成demo进行展示 |
| 9.14 | 对关卡地图的进行修改与完善，完成关卡地图设计文档 |
| 9.15-9.17 | 基于地图，参与AI设计与制作，主要针对AI的战略层 |
| 9.18-9.21 | 进行AI的编码工作与测试，完成AI的研究报告 |
| 9.22-9.23 | 与小组成员进行整体游戏测试，准备汇报材料，完成项目的收尾工作 |
| 9.24 | 进行最终工作汇报 |