

École Polytechnique de Montréal

Département de génie informatique et génie logiciel

LOG8235 – Agents intelligents jeux vidéo

Automne 2020

Groupe 1

TP3

Équipe :

Jacob Meilleur 1900888

Anthony Chiniara 1904466

Virasone Manibod 1907706

Emmanuelle Roberge 1849263 Claudia Antoun 1920363

Soumis à :

Mehdi Chaid

Soumis le :

6 décembre 2020

Les fichiers et les fonctions que nous avons modifiés sont les suivants :

* STDAIController.cpp et STDAIController.h – éléments de correction liés à 1, 2, 3, 4, 5
  + GetBlackBoardComponent
  + ASDTAIController
  + BeginPlay
  + FindRandomCollectible
  + MoveToCollectible
  + MoveToPlayer
  + UpdatePlayerInteraction
  + GetHightestPriorityDetectionHit
  + EndPlay
  + GetPawnLocation
  + DrawCPUTimes
  + ResetTimer
* STDAIBaseController.cpp et STDAIBaseController.h – éléments de correction liés à 5
  + Tick
* TimeBudgetManager.cpp et TimeBudgetManager.h – éléments de correction liés à 5
  + C’est une classe que nous avons créée
* Tasks créées pour le BehaviorTree – éléments de correction liés à 1, 2, 3
  + DrawDebugChasingGroup.cpp et DrawDebugChasingGroup.h
  + FindRandomPowerUp.cpp et FindRandomPowerUp.h
  + MoveToFleeLocation.cpp et MoveToFleeLocation.h
  + MoveToPlayer.cpp et MoveToPlayer.h
  + MoveToPowerUp.cpp et MoveToPowerUp.h
  + MoveToTarget.cpp et MoveToTarget.h
* Services créés pour le BehaviorTree – éléments de correction liés à 1, 2, 3
  + UpdatePlayerInteraction.cpp et UpdatePlayerInteraction.h