

# ABOVE

**AUTONOMOUS BATTLE OVER ENDOR**

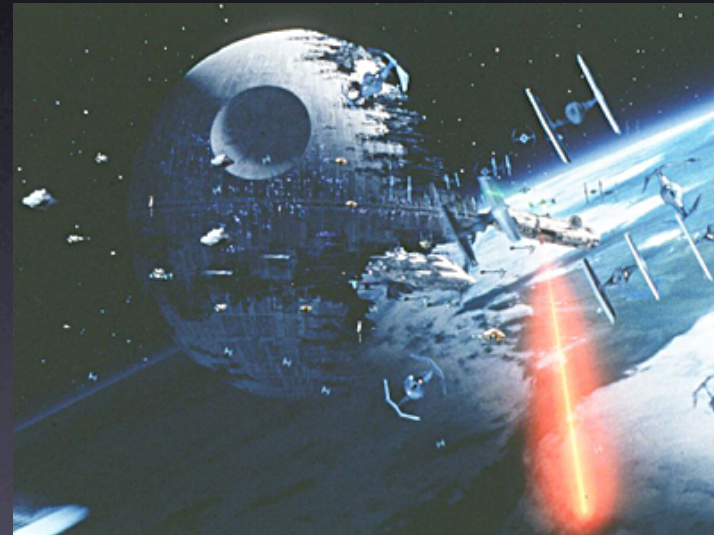
L. Kellenberger & T. Gerstendörfer  
30. Juni 2004

# Projekt-Team

- Thomas Hellstern
- Thomas Gerstendörfer
- Michael Mühlebach
- Lukas Kellenberger

# Was ist ABOVE?

- Simulation
- Raumkampf
- Autonome Jäger



ABOVE  
AUTONOMOUS BATTLE OVER ENDOR

# Modell

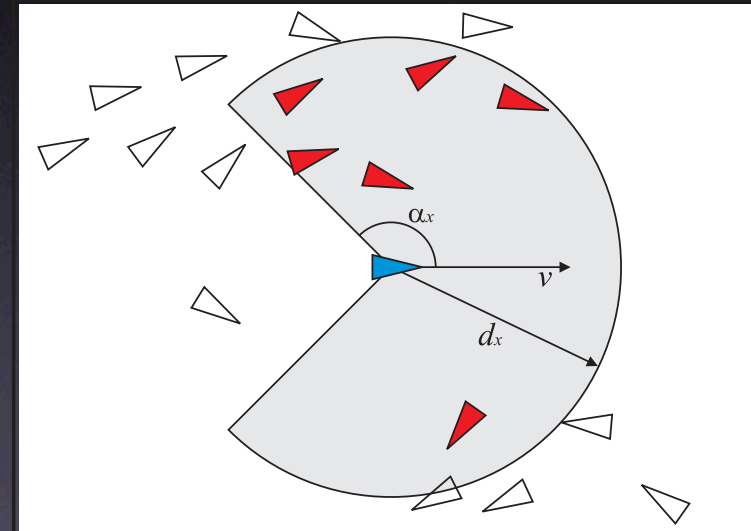
- Nachbildung des Verhaltens
- Situierete Agenten
- 3D Welt
- Inspiriert durch Boids



# Boids-Modell

- Craig Reynolds (1987)
- Agenten befolgen:
  - Cohesion
  - Alignment
  - Seperation

→ Schwarmverhalten



# Starfighter Verhalten

- Staffel als Schwarm
- Gegnersuche
- Angriff
- Abschuss
- Kollisionsvermeidung

# Entwicklung

- Java 1.4, Java3D, CVS, Ant
- Plattform-Übergreifend
- Kontrollierter Build- / Releaseprozess
- Daily Snapshot Build



# Showtime

ABOVE  
AUTONOMOUS BATTLE OVER ENDOR



# Zukunft

- Export der Simulation
- Interaktionsmöglichkeit
- Performance-Steigerung
- Erweiterung des Modells

# ABOVE

**AUTONOMOUS BATTLE OVER ENDOR**

<http://wanda.fh-aargau.ch/i/ia02gers/above/>