



CEU

| *Universidad
San Pablo*

Proyecto 1

Pathfinding



Programación de Videojuegos Avanzada

Máster Propio Integrado en Realidad Virtual con PlayStation

Álvaro Sánchez Picot

alvaro.sanchezpicot@ceu.es

v20240312



Tareas

- Crear un juego
- Escenario con rampas y escaleras
- Hacer uso de pathfinding
- Con un objetivo
 - Que el juego termine cuándo se cumpla el objetivo
- Informar al jugador de su progreso
 - Puede ser un simple `Debug.Log()`
- Duración de al menos dos minutos

Tareas

- Hacer uso de los elementos vistos en clase:
 - Varios tipos de áreas
 - Al menos dos agentes con características distintas
 - NavMesh Surface
 - NavMesh Link
 - NavMesh Modifier
 - NavMesh Modifier Volume
 - OffMesh Link

Opcional

- Crear un menú
- Crear una UI para informar al usuario de su progreso
- Usar un personaje animado
- Cualquier otra cosa que se os ocurra

Futuro

- Tener en cuenta que tendrá que guardarse información
 - Veremos formatos de datos y bases de datos
- Tener en cuenta que en algún momento habrá un segundo jugador
 - Veremos multiplayer

Entrega

- Subir el proyecto a Github (un proyecto público)
- Enviar el enlace del proyecto al profesor
- Fecha límite: Viernes 5 de abril de 2024 a las 18:30