

AA1: Steering Behaviors

Utilitzant com a punt de partida el Projecte SDL_Steering_Behaviors.zip que teniu penjat al campus virtual, realitzeu les següents tasques:

1. (40%) Implementar els algorismes de Steering Behaviors bàsics (**Seek/Flee**, **Arrive**, **Pursue/Evade** i **Wander**).
2. (40%) Implementar l'algorisme **Flocking** dels Steering Behaviors Avançats.
3. (20%) Implementar una escena on es combinin alguns dels algorismes implementats i/o d'altres (p.ex. **Path Following**, **Perimeter Avoidance**, **Collision Avoidance**, **Obstacle Avoidance**, etc.), on intervinguin diferents personatges, i s'utilitzi alguna **Combinació de Steering Behaviors**.

Per cada un dels algorismes implementats es demana una simulació (escena de demostració) on un o més dels personatges utilitza el comportament implementat.

A banda que les implementacions dels algorismes siguin correctes es valorarà també l'**originalitat**, la **riquesa dels comportaments** i **com de bé funciona la simulació**.

Notificació dels grups de pràctiques:

Formar **grups de 3 persones** i enviar un email amb els noms dels membres de cada grup a lluisgomez@enti.cat (abans del **26/9/2018**).

Entregables:

- **Projecte Visual Studio 2017** amb el codi font i les llibreries necessàries per a compilar la pràctica. (Eliminar fitxers temporals i binaris innecessaris!)
- Fitxer Instructions.txt amb les instruccions i opcions de control, si s'escau.
- Document en format **PDF** on es descriuen els **detalls de la implementació** dels algorismes. (Màxim 2 pàgines).

El codi font s'ha de correspondre amb l'executable.