

17 de noviembre de 2025

Estructuras de Datos

Prof. José Calvo Suarez

Universidad Nacional de Costa Rica

Documento bitácora de IA

Arianna Barquero Ortiz

Sebastián Castro Guevara

Yoel Hernández Zamora

UNA

documenta el código añadiendo comentarios útiles para entender el código, también ya hay comentarios analízalos y fíjate si es mejor cambiar lo que está escrito o mejorar el texto.

Buenas tardes, Para mi juego Courier Quest decidí implementar niveles y un NPC que se maneje por medio de estos niveles, el nivel fácil el NPC tiene que moverse de forma Random, el nivel Medio tiene que moverse de forma Greedy, Minimax o Expectimax, el nivel difícil tiene que moverse mediante el Algoritmo de Dijkstra. todo mediante inteligencia artificial.
te dejo aquí mi código

si el NPC no tiene un pedido asignado entonces que esté quieto recuperando la energía, todo esto si la dificultad está en difícil

dos cosas, la resistencia del bot sigue sin bajarse bien, se queda en 99 y de ahí no baja, recuerde que debe seguir las mismas reglas que el jugador normal, segundo haga la barra de resistencia más corta para poder hacer el cuadro menos ancho

el cuadro que hizo nuevo, está muy largo, ocupo que sea un cuadro pequeño al lado izquierdo, la resistencia no se está bajando bien, todo lo demás sí se actualiza bien

ok perfecto, ahora cuando sea con bot quiero que aparezcan los stats del bot además de los del jugador, y que se le baje la resistencia igual con la misma lógica que el jugador

está medio bien pq al ponerle jugar con bot me salen las reglas y el poner nombre dos veces como que se repite todo y el ponerle jugar con bot también, revise eso

hagalo de nuevo, algo asi como en el primer popup haya una opcion de inicializar partida con bot y otra que sea sin bot

ok now I want the bots to move as smoothless as the normal player and be affected by weather and weight as the normal player

ok el normal está bien pero revise el algoritmo del dificil pq no me está sirviendo como debe ser, es el djistra

tengo varios problemas, el bot dificil se mueve pero se va a otro lado, como que no usa el algoritmo no busca el paquete, y el bot normal se mueve un poco y despues de la nada se queda pegado

ok ahora quiero que los bots compitan por el mismo paquete, no que hayan dos paquetes y dos dropofs uno para el ot y otro para el jugador, que sea por LOS MISMO QUE SE EXTRAEN DEL API NORMAL

quiero que me arregle el npc dificil pq en este momento está haciendo como que movimientos aleatorios a partir del segundo paquete