

Dans le cadre du projet, nous nous sommes concentrée sur le développement d'une Intelligence Artificielle pour un personnage non joueur dans Unity. Le travail a été divisé en plusieurs étapes :

La mise en place de la structure fondamentale de la Finite State Machine a été une priorité. Cela a impliqué la création des classes et des méthodes nécessaires pour mettre en œuvre la FSM, en établissant un cadre solide avec les principaux composants tels que les états et les transitions entre eux. Cette étape a fourni une base sur laquelle le reste de l'équipe a pu construire et étendre la logique de la FSM.

Ensuite, la programmation des différents états de la FSM a été réalisée. Cela comprenait l'élaboration des comportements spécifiques associés à chaque état, tels que Patrol, Poursuite et Idle. Les actions et les conditions nécessaires pour que le PNJ réagisse de manière appropriée dans chaque situation ont été implémentées, assurant ainsi le bon fonctionnement de chaque état et contribuant à la complexité et à la robustesse de l'IA du PNJ.

Enfin, l'intégration du système de NavMesh dans le projet a été effectuée. Cela a impliqué la configuration et l'utilisation des fonctionnalités fournies par le NavMesh d'Unity pour permettre au PNJ de naviguer dans l'environnement de jeu de manière autonome. Une carte de navigation a été générée pour l'environnement du jeu, et le PNJ a été configuré pour utiliser cette carte afin de se déplacer efficacement et d'éviter les obstacles. Cette intégration a ajouté une dimension réaliste à l'IA du PNJ en lui permettant de naviguer efficacement dans son environnement.

Grâce à la contribution de chaque membre de l'équipe, le projet a bénéficié d'une approche collaborative et bien coordonnée, aboutissant à la création d'une IA de PNJ sophistiquée et fonctionnelle dans Unity.