



Inteligencia Artificial en Juegos

Trabajo Práctico Obligatorio N° 3

Steering Behaviours

Objetivo

El objetivo de la presente práctica es implementar las conductas de navegación: seek (buscar un objeto estático), flee (huir), wander (deambular), arrive (arribar) y pursue (perseguir).

Ejercicio 1: Desarrollar las conductas de navegación dadas usando Phaser y Steering Behaviours*. La implementación debe cumplir las siguientes condiciones:

- Las conductas pueden ser implementadas todas en un sólo juego, en uno o diferentes niveles o en juegos diferentes.
- En el sprite que se use, para el agente que siga la conducta, debe poder distinguirse la parte frontal de la parte posterior, con el fin de determinar si va hacia adelante o hacia atrás.
- El agente que siga la conducta debe hacerlo siempre orientado hacia la orientación de su movimiento.
- La temática del/los juego/s es a elección pero debe ser diferente al/los propuesto/s en Steering Behaviour.
- No se requieren inputs del teclado/mouse para esta instancia. El objetivo es únicamente mostrar las conductas.

* Steering Behaviours: <https://github.com/germanbraun/germanbraun.github.io/blob/master/phaser-steering-beahvior-master.zip>

** Un ejemplo del uso de Steering es el siguiente: <https://github.com/germanbraun/germanbraun.github.io/tree/master/wander>

Consideraciones

1. El/Los juego/s final/es debe/n estar disponible/s como aplicación en el repositorio github del alumno, para que otros alumnos también puedan jugar el/los juego/s.
2. El trabajo puede realizarse en grupos de máximo “tres” integrantes.
3. Los implementadores del/los Juego/s ganan 3 (tres) ★

Informe

El informe para este trabajo práctico **no es obligatorio**.

En caso de hacerlo, se sugiere la siguiente estructura:

- Carátula que identifique claramente los integrantes de la comisión, legajo y dirección de email.
- Secciones:
 - Introducción (Breve descripción del problema y de lo que se pretende hacer)
 - Diseño del/los juego/s

-
- Implementación del/los juego/s
 - Conclusiones y posibles mejoras.
- El informe será entregado en forma digital. La presentación digital será en formato .pdf. NO se aceptará ningún otro formato de archivo.

Tanto el informe (formato digital) y el programa se subirán comprimidos a la plataforma PEDCO.

Fecha Límite de Recepción: Lunes 11 de Mayo a las 23:55hs.

Fecha de Defensa: Jueves 14 de Mayo en horario de práctica.