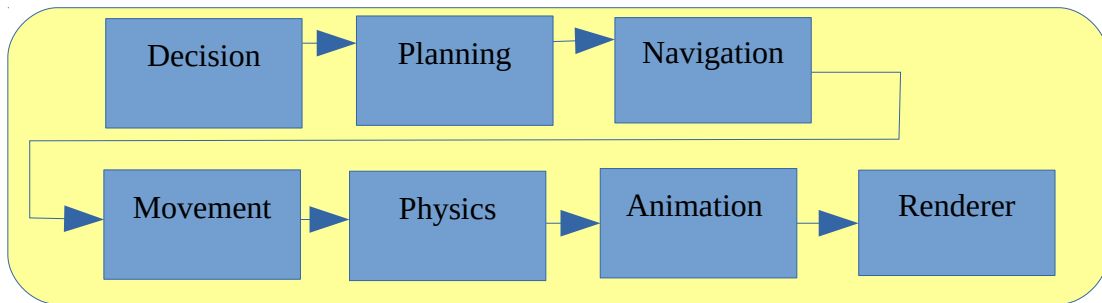


TD Agents

Le but de ce TD est d'ajouter au framework d'IA le concept d'agents.



Dans Cells, notre agent sera un peon de warcraft2.

Nous allons mettre en place un scénario où il se déplacera de façon autonome pour aller chercher de l'or à la mine et la ramener à son QG.

Peon	HQ	Mine
		

Etapes :

1) Try it out on paper first

Le scenario de test vous est donné (voir Scenario.odg).

2) Level design du scenario

Dans Tiled, importez de nouveaux tilesets à partir des .png (dans data/Image). Puis sur un nouveau calque d'Objets nommé «Entities», positionnez les objets nécessaires à votre scénario (peon, mine, HQ).

3) Dans la fonction Map ::LoadFromJSON(), ajoutez l'instanciation des agents afin d'afficher le Peon, la mine et le HQ.

4) Dans Tiled, ajoutez au peon une propriété personnalisée « Entity » qui sera de type string et qui aura pour valeur « Peon/Peon.ent ». Cette propriété permettra d'associer un fichier qui définira les composantes de l'entité (fichiers fournis dans data/Agent/Peon)

5) La classe Agent étant fournie, faites en sorte que si la propriété « Entity » est définie, le fichier .ent associé soit lu pour ajouter les composantes de l'entité.