Versió 1

Primera fase

1. Representació del NPC dintre de Unity

El NPC l’he representat com un objecte que com a fills te *AnchorLeft, AnchorRight and Agent*.

Els Anchors son objectes buits que tenen un component de detecció de Collisions. El seus comportaments no son de collisió típica ja que realmente l’Agent mai farà collisió real sobre els Anchors, però tindràn la propietat de ser triggers d´events.

Unity té una API que permet detectar aquests events a nivel de C#.

L’Agent es un objecte que també t’un detector de collisions, i com a fills uns objectes que permeten projectar rajos per detectar on esta la collisió més próxima. La collisió més próxima dependrà de com s’han configurats els rajos. En aquest cas surt un raig per l’esquerra i un per la dreta.

Es important notar que, l’objecte NPC no es visible en la imatge seguent, pero fa de contenidor. Això es important perque l’unic objecte que es mou es el fill Agent del NPC, que es qui al final tindrà el model de Neuronal Network.

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente con confianza media

Texto

Descripción generada automáticamente