

游戏项目实践 实践课16-1

- 游戏AI



1

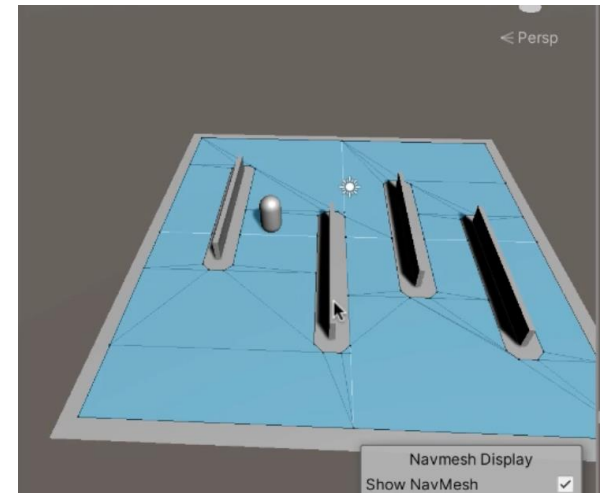
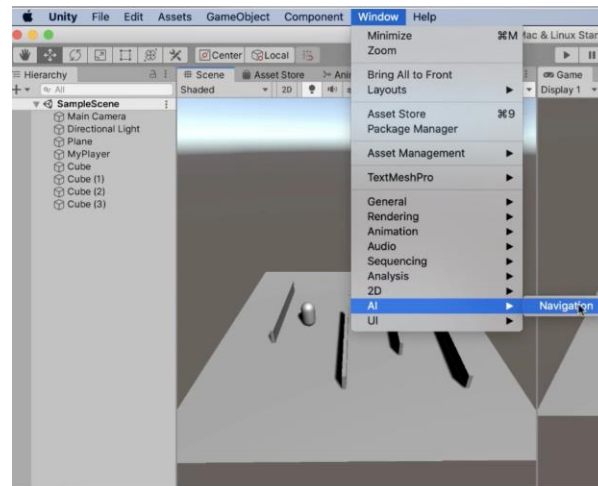
导航网格的使用



导航网格的使用

练习1-1

- 新建场景，构建角色物体、地面及障碍物
- 将地面及障碍物设置为Static
- 菜单选择Window->AI->Navigation
- 选择Bake（烘焙）导航网格
- 创建Enemy对象，添加以下组件
 - NavMeshAgent、Rigidbody
- 撰写EnemyMove代码，设置追赶目标
- 创建Player对象
- 撰写PlayerMove代码进行Player移动控制
- 最终实现Enemy追赶Player的功能



```
EnemyMove.cs
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.AI;

public class EnemyMove : MonoBehaviour
{
    public Transform playerTran;
    NavMeshAgent mNMA;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        mNMA = GetComponent<NavMeshAgent>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        mNMA.destination = playerTran.localPosition;
    }
}
```



2

期末项目汇报



期末项目实践汇报及项目文件提交注意事项

- 汇报时间：2024年1月3号下午13:00-16:30，地点：教书院 120, 理科楼B116
- 每组按顺序进行汇报, 顺序表见之前组队表格, 请准备PPT及游戏演示, 每组报告7分钟, 老师提问1分钟
- 1月5日晚23:59前在超星平台提交项目文件（请按学号+姓名命名, 压缩为zip文件, 不要用rar格式）, zip文件内容包括：
 - 文字报告电子版, 每位同学都需要提交
 - 小组成员侧重写各自负责的部分
 - 项目文件, 一位组员提交即可
 - 项目源文件：包括Unity项目文件里的Assets、ProjectSettings、Packages三个文件
 - 项目可执行程序
 - 演示视频（mp4）
 - 汇报时使用的PPT, 一位组员提交即可

期末项目实践汇报及项目文件提交注意事项

考核要点

- 游戏创意
- 游戏完成度
- 实现难度
- 是否美观
- 游戏设计是否合理
- 项目汇报表现
- 电子报告内容等

| Q&A