

Introduction

Namespace BTAI

Classes

[Action](#)

Call a method, or run a coroutine.

[BT](#)

[BTNode](#)

[Block](#)

[Branch](#)

[Condition](#)

Call a method, returns success if method returns true, else returns failure.

[ConditionalBranch](#)

[Decorator](#)

[Log](#)

[Repeat](#)

Run a block of children a number of times.

[Root](#)

[Selector](#)

Execute each child until a child succeeds, then return success. If no child succeeds, return a failure.

[Sequence](#)

[Terminate](#)

[While](#)

Run all children, while method returns true.

Enums

[BTState](#)