・ゲームAI

・ステートマシン

意思決定

・ビヘイビアツリー

・経路探索

・ifでAI（ルールAI）

if（距離＞１０)

移動

if（距離＜＝１０）

条件がかぶる可能性がある

管理しにくい

攻撃

if（ライフ＜５）

回復

・有限ステートマシン（FSM）

WAIT

ATTACK

MOVE

enum STATE

{

STATE\_WAIT,

STATE\_MOVE,

…

}