

Sistema de memoria de estado y reacción para NPCs

Este sistema gestiona y almacena el dato importante que establece si se ha realizado algún cambio en los objetos del mapa, esta clase gestiona solo tres objetos de mapa:

- Fuente
- Alarma
- Puerta

Se han seleccionado dichos objetos ya que son aquellos que el jugador puede interactuar con ellos, es decir, son los sensibles a cambios. Los dos primeros objetos aportan el mismo booleano dándole al enemigo si han roto o son usables y el tercer si la puerta ha sido abierta.

El sistema almacena la información recibida a partir de los sensores del enemigo de forma similar al trigger system con sus eventos y los elimina mediante un tiempo de caducidad arbitrario.

Por falta de tiempo y recursos , no se ha podido realizar todas las optimizaciones y depuración del sistema, este funciona perfectamente pero si el enemigo percibe la puerta por primera vez abierta considerara que este estado es el correcto.