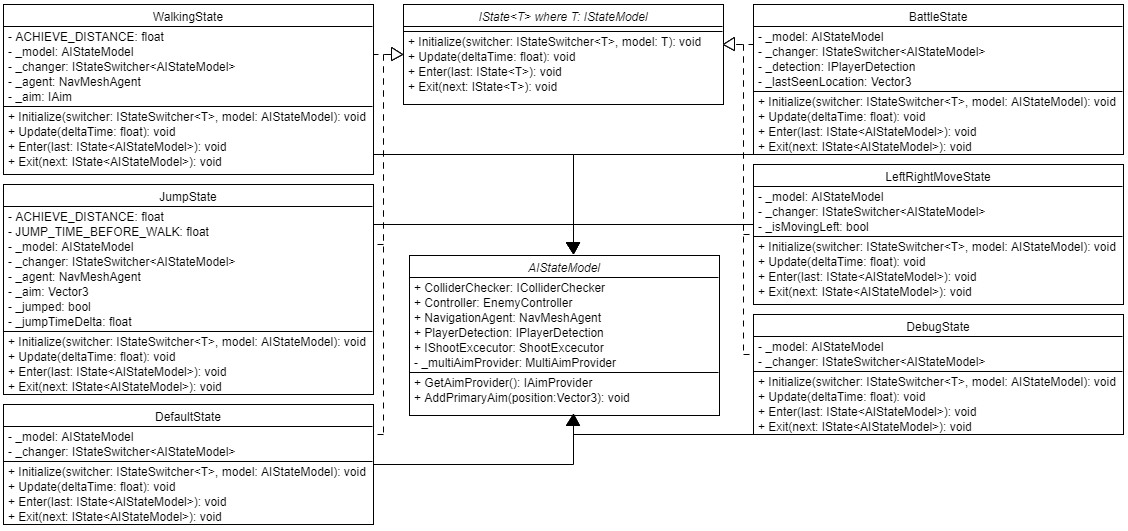
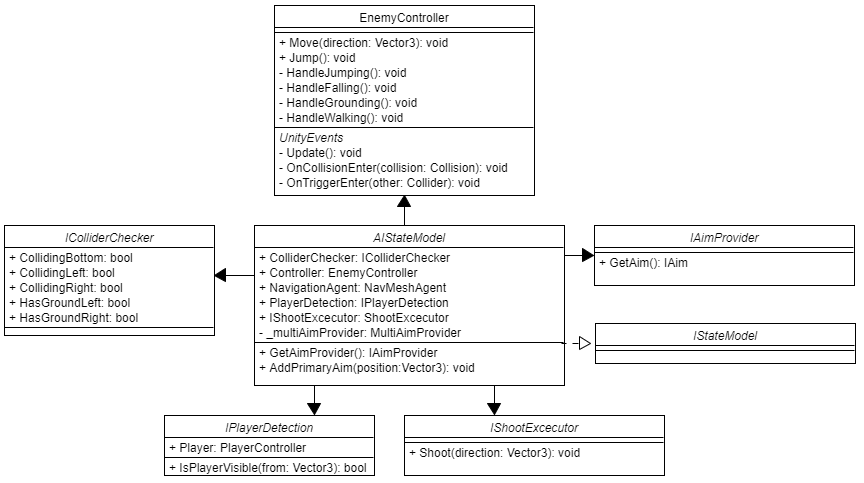


Управление искусственным интеллектом происходит при помощи машины конечных состояний.

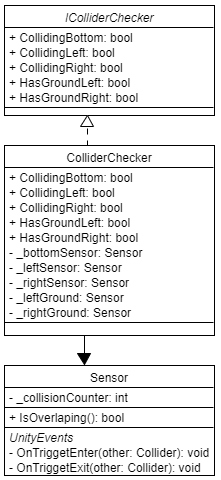
(Сверху абстракция, Снизу имплементация)



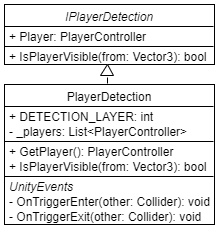
Реализованная машина состояний, её состояния для ии.



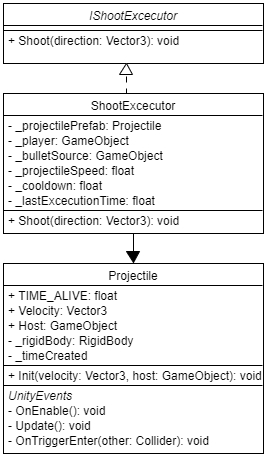
От чего зависит модель для управления ии.



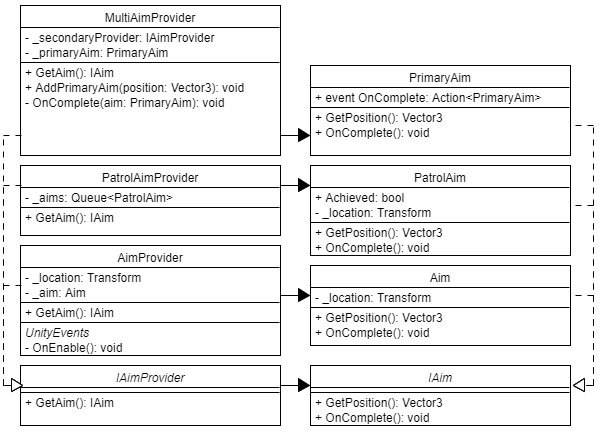
Для проверки соприкосновений с какими-либо объектами, создана абстракция, и имплементация для движка Unity.



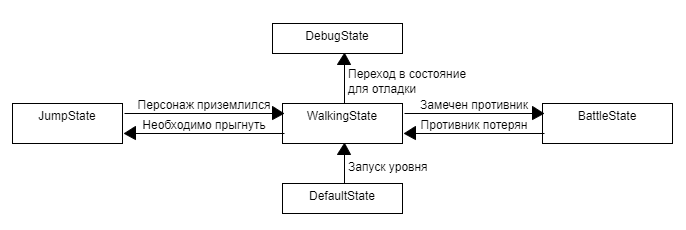
Для определения зоны видимости и достижимости главного игрока создан контракт, реализованные для движка Unity.



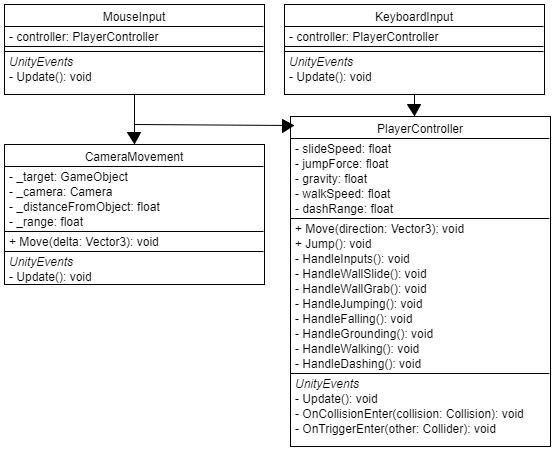
Для проведения боевых действий создан класс для работы с оружием, его может использовать как игрок, так и ИИ. На данный момент реализована только стрельба.



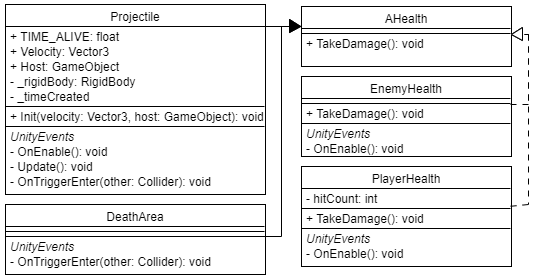
Определение текущих задач для ИИ создан контракт цели, и несколько имплементаций, для разного поведения.



Состояния, и переходы между ними продемонстрированы выше.



Для управления персонажем созданы классы для чтения входных данных с мышки и клавиатуры. В будущем можно создать класс, считывающий движения с джойстика.



На уровне находятся объекты, наносящие урон, а также урон наносится оружием противника, и главного игрока. Выделены компоненты для здоровья, и опасных объектов.