在平台/地面上左右移动，碰到障碍物就转换方向移动。

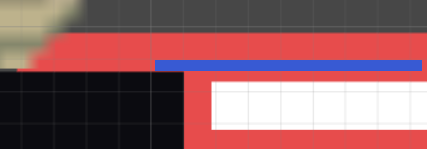
需求两种AI：

1. 到达平台边缘会**转换方向**
2. 到达平台边缘会**接着走掉下去**

**两个AI都要**有一点需要注意：



像这种画线在平台边缘但是没有完全跟平台100%一边高的情况（无论是比平台高了一点点还是低了一点点），小兵都应该能接着走到画线的线上



 就算7右边比左边高，左边过来的小兵应该也能过去

甚至是差离平台有一点点距离以内都可以走过去



**差了一个兵的宽度距离的话绝对是肯定会掉下去的**

具体高低多少和差多少距离以内小兵能走上去需要留成public field调整。

碰到玩家的话，玩家立即死亡。不能被踩死，玩家试图踩死它玩家会死。（这一点在设计美术时会视觉上设计的很明显）

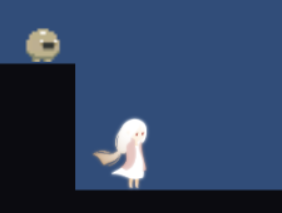
碰到别的小兵的话，转向，跟碰到障碍物一样

小兵踩到机关跟主角一样会启动机关。

暂时设定为小兵能爬上45度角的线条

如果踩到玩家和别的小兵的话（当然玩家会死），会在**当前行走方向**（这一点很重要，要做到像玩家按住方向键跳跃一样的效果）跳跃起来。

\*如何踩到玩家？例子：



\*可以被子弹反弹或者地图陷阱（刺，落石等）弄死（这一点第一关无需体现）