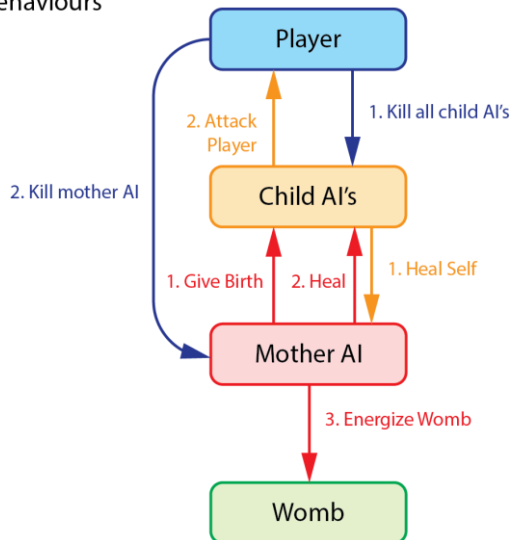


Opdracht 2

Game Development, Kernvak 3, jaar 2

Jeffrey Saydam

Flowchart Behaviours



Player

De speler heeft gewonnen wanneer hij de mother AI heeft vermoord. De mother AI kan alleen maar geraakt worden als alle child AI's dood zijn.

Child AI's

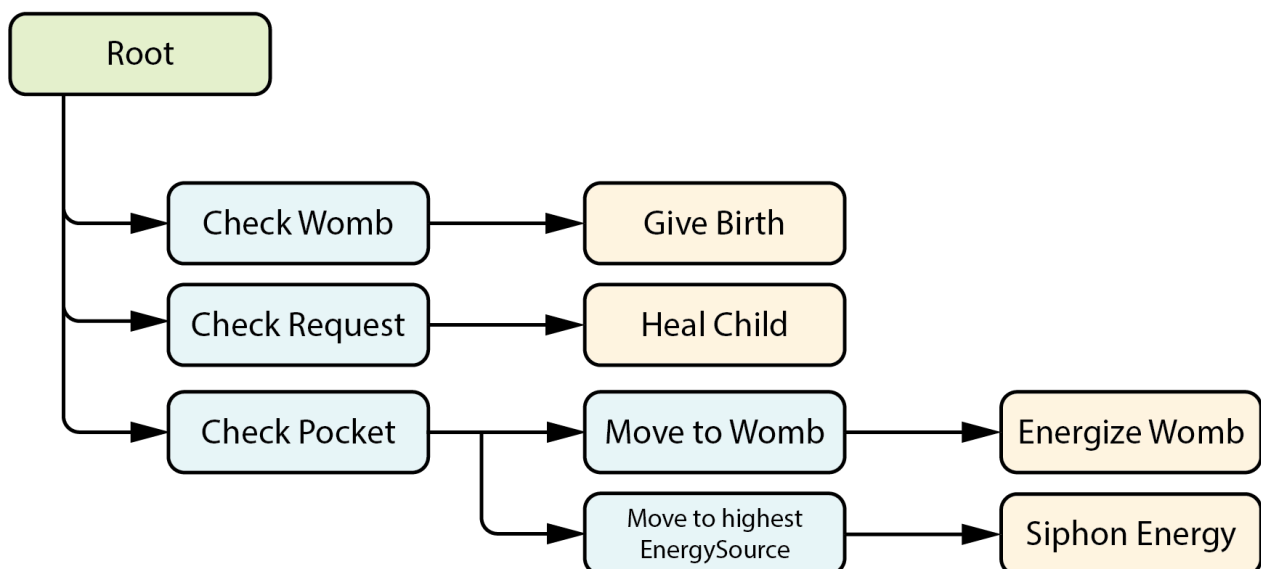
De child AI's willen de speler vermoorden. Als de speler dood is verliest hij. Als de child AI bijna dood is zal hij zich terugtrekken en proberen te healen.

Mother AI

De mother AI wilt zoveel mogelijk child AI's produceren om haarzelf te verdedigen. Haar eerste prioriteit is daarom child AI's maken. Om één child AI te maken moet ze de womb 100% energizen.

Behaviour Tree

Mother AI



Check Womb

De mother AI checkt eerst de Womb of er genoeg energie in zit om een kind mee te baren.

Give Birth

Het maken van kinderen is de eerste prioriteit van de mother AI. De mother AI kan kinderen maken wanneer de womb genoeg energie heeft.

Check Request

De mother AI checkt of een child AI haar gevraagd heeft om hem te healen.

Heal Child

Als de mother AI niet bezig is met een kind te baren dan zal ze de request accepteren en de child AI healen.

Check Pocket

De mother AI checkt of haar Energy Pocket vol zit of niet.

Move to Womb

Als haar Energy Pocket vol zit loopt ze naar de Womb.

Energize Womb

Als ze bij de womb is aangekomen, doneert ze de energie uit haar Energy Pocket aan de Womb.

Move to highest EnergySource

Als de Energy Pocket nog niet vol zit, loopt ze naar de EnergySource met de meeste energie.

Siphon Energy

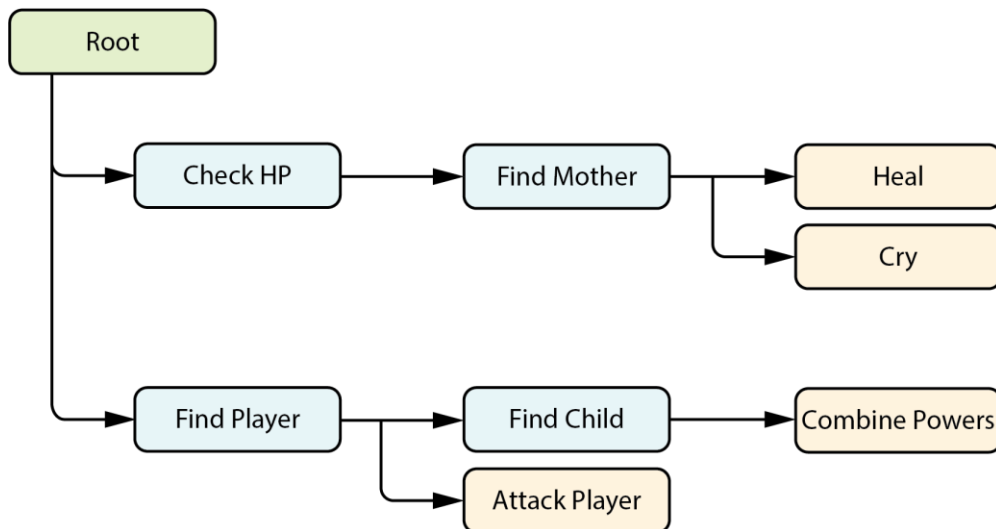
Als ze bij de EnergySource is aangekomen, begint ze met het zuigen van de energy.

Energize Womb

Als de moeder geen andere taken meer heeft zal ze verder gaan met het geven van energy aan de womb. Als de womb 100% geënergized is dan zal ze een child AI baren.

Behaviour Tree

Child AI



Check HP

Eerst checkt de child AI of hij bijna dood is.

Find Mother

Als de child AI bijna dood is zal hij zich terug trekken en zal hij de mother AI proberen te vinden.

Heal

Als de child AI de mother AI gevonden heeft kan hij haar vragen of ze hem wilt healen.

Cry

Als hij de mother AI niet kan vinden of ze weigert om te healen, omdat ze bezig is dan zal de child AI gaan huilen. De child AI stopt met huilen wanneer hij zijn moeder gevonden heeft of wanneer ze hem helpt na een weigering.

Find Player

Als de speler genoeg hp heeft om te vechten zal hij opzoek gaan naar de speler.

Find Child

Als de speciale ability beschikbaar is zal de child AI een andere child AI proberen op te zoeken die ook zijn speciale ability beschikbaar heeft.

Combine Powers

Wanneer twee child AI's elkaar gevonden hebben met de speciale ability beschikbaar dan zullen zij samen de speler aanvallen met deze ability

Attack Player

Als de speciale ability niet beschikbaar is zal de child AI de speler aanvallen.