

Guía de creación de elementos y navegación por los mismos:

- 1- Para abrir la interfaz de creación de Intelligent Behaviours se debe ir a Windows > Intelligent Behaviours GUI.
- 2- Una vez en la interfaz para la creación de elementos nuevos se utilizará el menú contextual que aparece al hacer click derecho sobre cualquier punto.
- 3- Hacer doble click izquierdo en un elemento permite entrar en su interior, y pulsar [Esc] o usar el sistema de jerarquía en la esquina superior izquierda tendrá el efecto contrario, permitiendo explorar los elementos de forma intuitiva y organizada.

Guía de FSMs:

- 1- Al hacer click derecho sobre un estado se podrá crear una transición, cuyo origen será el estado sobre el que has hecho click, y el destino se selecciona haciendo click izquierdo sobre el nodo deseado.
- 2- En las transiciones existen varias opciones para las percepciones que se utilizarán para validar el paso de un estado a otro:
 - a. Push: Es la percepción por defecto, y funciona de tal manera que para que se valide el paso se debe llamar a la función Fire() desde el código generado, dicho de otra forma es una percepción que se activa manualmente.
 - b. Timer: El paso se valida cuando pasen los segundos indicados por el usuario.
 - c. Value: No implementado.
 - d. IsInState: El usuario selecciona una FSM del entorno y un estado de dicha FSM. Cuando esta FSM se encuentre en ese estado se valida el paso.
 - e. BehaviourTreeStatus: El usuario selecciona un BT del entorno y determina el status que debe tener para que se valide el paso (Running, Succeed, Failed).
 - f. And: El usuario crea dos percepciones de cualquier tipo y el paso se validará cuando se den las dos al mismo tiempo. De este modo se pueden encadenar percepciones infinitamente.
 - g. Or: Funciona exactamente igual que And, solo que solo necesita que se valide una de las dos para dar el paso. Si se validan ambas también funciona.
 - h. Custom: El usuario solo indica el nombre de la percepción y cuando genere el código se creará un script con su nombre el cual contiene la estructura vacía de una percepción para que el usuario implemente la lógica que deseé.

Guía de BTs:

- 1- Al hacer click derecho sobre un nodo secuencia o selector existe la posibilidad de crear un nuevo nodo de cualquier tipo como hijo del mismo creando así la estructura de árbol. Los nodos hoja no pueden tener hijos, esto incluye los nodos SubFSM y SubBT.
- 2- También existe la opción de desconectar un nodo y volver a conectarlo. Para la desconexión simplemente hay que hacer click derecho en el nodo y seleccionar la opción de desconectar nodo. El mismo método se sigue para la conexión, solo que tras

darle a conectar, hay que hacer click izquierdo sobre el nodo que quieres que sea su padre para completar la conexión.

- 3- Se debe tener en cuenta que al borrar un nodo, todos sus hijos se borrarán con él, por lo que si no se desea eliminar toda la ramificación se recomienda crear una desconexión en el punto deseado antes de borrar.

Guía de generar código:

- 1- El usuario puede generar código para un elemento haciendo click derecho sobre el elemento si está fuera de él o pulsando en el botón en la esquina de arriba a la derecha.
- 2- Tras hacerlo se pedirá una ubicación para almacenar el script o scripts generados (se crea una carpeta automáticamente, así que no es necesario hacer nada).

Guía de guardar y cargar el progreso:

- 1- El proceso de guardar es idéntico al de generar código: Hacer click derecho en el elemento desde fuera (o en el botón de la esquina de arriba a la derecha desde el interior) y darle a guardar. Esto genera un XML en la ubicación elegida (también se crea una carpeta automáticamente)
- 2- Para cargar simplemente hay que hacer click derecho en el lugar donde quieras generar el elemento (puede ser dentro de otro elemento ya creado) y darle a cargar elemento, se abrirá la carpeta contenedora de los XMLs y seleccionarás el archivo deseado.