
CAMP MINECRAFT AI

– Ziele –

Zwischenkapitel – Ziele und einfache KI

Wie bereits angesprochen, wollen wir einmal die Ziele durchgehen, die wir euch zur Verfügung stellen, damit ihr das Verhalten der Entitäten einfach anpassen könnt.

Verführen-Ziel

Das Verführen-Ziel, legt fest, mit welchem Item und mit welcher Priorität die Entität durch das Verführungs-Item verführt werden kann, also dem Spieler mit dem Item in der Hand hinterherläuft.

Folge-Eltern-Ziel

Das Folge-Eltern-Ziel bestimmt, mit welcher Priorität die Entität ihren eigenen Eltern im Kindesalter hinterherläuft.

Herumlaufen-Ziel

Das Herumlaufen-Ziel legt fest, ob und mit welcher Priorität die Entität in der Welt einfach frei herumläuft, und auch mal längere Distanzen von alleine zurücklegt.

Anschauen-Ziel

Das Anschauen-Ziel sorgt dafür, dass die Entität stehen bleibt und den Spieler anschaut, falls in der Nähe.

Herumschauen-Ziel

Das Herumschauen-Ziel sorgt dafür, dass die Entität sich in der Umgebung umschaut.

Grasen-Ziel

Durch das Grasen-Ziel wird die Entität den Boden vor sich abgrasen.

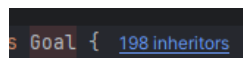
Ausser-Sonne-Ziel

Dieses Ziel legt dem Verhalten der Entität zu Grunde, sich aus der Sonne zu entfernen und Schatten zu suchen.

Atme-Ziel

Durch dieses Ziel wird die Entität versuchen, falls sie in einem Block feststeckt, sich aus diesem zu befreien und an die Luft zu kommen.

Es gibt noch viele weitere Ziele, die wir nicht auf Deutsch und in einfach vorbereitet haben – falls ihr euch damit auseinandersetzen wollt, könnt ihr in IntelliJ einmal mit der mittleren Maustaste auf „setze Ziele“ klicken, und dann mit der Mittleren Maustaste auf „Goal“ klicken, und euch dann alle 198 Referenzen in den Minecraft-Klassen anschauen:



```
Goal { 198 inheritors
```