修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

状态机输入的发起者

客户端自己触发？

否

因为刷出坦克状态，一出来就有可能处于任何状态，可能是待机，也可能是移动。这显然属于服务器通知。

服务器触发？

否

到达是谁通知？如果是客户端自己判断是否达到，那就是否定的。

客户端和服务器混合？

在这种情况下某一状态可以切换到任何状态。因为客户端自身的行为都可能被服务器干扰。

客户端根据状态首先执行自己的AI。AI执行过程中，客户端自己切换状态。比如在“移动”过程中判断是否达到。到达了自己切换到“架起”。过程中可以被服务器通知切换到任何状态。比如“架起”中，不能被攻击的，但服务器就是发了一个“受击”来，那就得切换到“受击”；类似如果服务器发了一个“移动”过来，那就得切换到“受击”。

如何解决动作未执行完就又开始执行动作，导致看不出效果？ 比如当前状态为Attack，一直是，Attack的逻辑代码就是播放一个动作。

http://www.cnblogs.com/EndOfYear/p/4002834.html

|  |
| --- |
| private Animator animator;  void Start()  {  animator = this.GetComponent<Animator>();  }  void Update()  {  AnimatorStateInfo info = animator.GetCurrentAnimatorStateInfo(0);  // 判断动画是否播放完成  if (info.normalizedTime >= 1.0f)  {  DoSomething();  }  } |

http://blog.csdn.net/w1095471150/article/details/52315935

FSM的主循环Update还是要设置间隔，否则消耗太大，感觉。