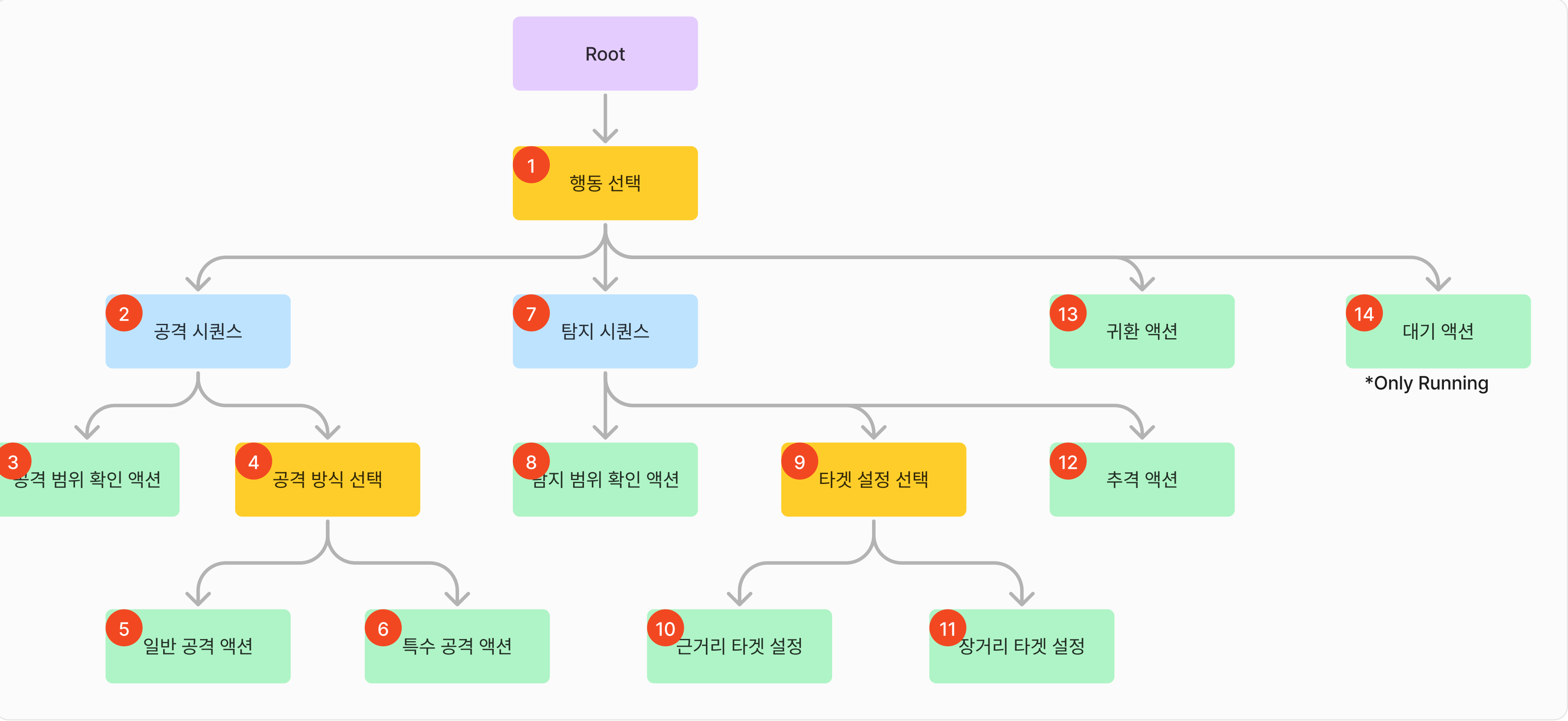


EnemyBehaviorTree



| 항목 | 설명 |
|---------------|---|
| Selector Node | 하위 노드 중에 하나라도 Success 일 경우 해당 노드의 액션을 취하며 Success를 리턴 |
| Sequence Node | 하위 노드 모두가 Success일 경우 Success를 리턴, 하나라도 Fail이 일어날 경우 부모노드에게 Fail를 반환한다. |
| Action Node | 하위 노드를 가질 수 없는 최 하단 노드 자체적인 행동을 실시하여 Success나 Fail, Running 중 하나를 반환한다. |