**AI角色对环境信息的感知方式**

在游戏中，AI角色通过**轮询**和**事件感知**两种形式来获得信息。

**1.轮询方式**

**AI角色直接主动查询周围发生的事件**

优点：当查询的事件较简单时效率高

缺点：当角色感兴趣的事件较多时需要花大量时间查询

1. **事件驱动方式**

**设置一个独立的中心监测系统--也称为事件管理器**，**记录每个AI角色感兴趣的事件、负责检查、处理、分发事件。**

**当发生事件时事件管理器通知所有角色，需要对此进行相应反应的角色再采取动作**。

**3.事件监测机制**

分为两种方式可以进行事件监测。

1. 采用独立的代码，以固定频率监测事件是否发生。
2. 设计“触发器”和“感知器”，**两者向中心监测中心注册**，监听者——也就是感知器的所有者注册时告知自己感兴趣的事件，触发器通知事件管理器自己被触发了，由中心监测系统通知感知器做出相应反应。

4.如何实现

需要结合书上的代码进一步理解，通过SightTrigger和sightSensor可以发现。Trigger提供了Try函数，**Try函数包括了检查自己匹配的感受器以及调用了感受器触发后的Notify方法**，在中心监测系统中**update会每帧调用方法来触发器列表含有的触发器的Try函数**，而**sensor**只要提供自己的**标识**（比如enum类型），**感受范围**，以及一个**Notify方法**用于感受到触发器以后做出的相应行动就行了。