

# Behaviour Sim Documentation

## Beschreibung

Beim Behaviour Sim handelte es sich um eine Simulation des Lebens eines Pandas. Dieser steuert seine Aktionen mit Hilfe eines Behaviour Trees. Sein Ziel ist es zu überleben, das heißt nicht zu Verhungern oder an Erschöpfung, beziehungsweise Harndrang oder Hygiene, zu sterben. Um die Simulation spannender zu gestalten sind diverse Zufallsfaktoren in die Bedürfnisse integriert.

## Input

Da es sich um eine Simulation handelt, gibt es nicht viele Möglichkeiten zur Interaktion. Hier sind alle Eingabemöglichkeiten nach Relevanz aufgelistet.

Taste	Effekt
M	Toggle für Behaviour und Movement
Escape	Schließt die Anwendung
D	Toggle Hex Difficulty
T	Toggle Hex Threat
I	Toggle Hex Indizes

## Ablauf

Da es keine Übungsabgabe gab wurde die Simulation nach bestem Wissen aufgebaut. Der Panda hat verschiedene Bedürfnisse. Diese sind in absteigender Relevanz: Hunger, Erschöpfung, Harndrang, Hygiene und Arbeit. Jedes dieser Bedürfnisse kann zum Tod des Pandas führen, wenn es ignoriert wird. Die Auswahl der nächsten Aktion passiert über den Behaviour Tree. Weniger wichtige Aktionen können für Wichtigere unterbrochen werden.