

Muda para **Chase** quando o tempo atinge um determinado valor, múltiplo de *periodLength* é atingido.

A alteração é atrasada progressivamente conforme o tempo passa.

(game.getTime()%periodLength+Math.floorDiv(periodLength,protelator) == 0)

Se tempo for múltiplo de 20+(tempo/5), muda para Chase

Scatter

Chase

A mudança para **Scatter** é semelhante, porém a parcela de atraso o diminui ao invés de aumentar.

(game.getTime()%periodLength-Math.floorDiv(game.getTime(), protelator) ==

Se tempo for múltiplo de 20-(tempo/5), muda para Scatter



Muda para **Chase** quando o *tempo* atinge um múltiplo de *PeriodLength*. Esse valor aumenta conforme *a pontuação do jogador e o nível*.

(game.getTime()%(periodLength-game.getPoints()/10) == 0)

Se tempo for múltiplo de 20-pontuação/10, então mude para Chase

Scatter

Chase

A mudança para **Scatter** difere no sentido que é diminuído pela *pontuação* e apenas a pontuação.

(game.getTime()%((periodLength+game.getPoints()/10)\*game.getLevel()\*0.5) ==
0)

Se tempo for múltiplo de 20+pontos.10\*(1/2<u>)Nível</u>, mude para <u>Scatter</u>

## Dizzy

Muda para **Chase** quando o *pontuação* do jogador atinge o múltiplo de um certo limite (400 pontos).

(game.getPoints()%pointsLimit)==0)

Se pontos for múltiplo de 400, mude para Chase

Scatter

Chase

Muda para **Scatter** quando a distância euclidiana entre Dizzy e PacMan é menor que um raio (3 tiles).

if (dist < transRadius)

Se a distância euclidiana entre PacMan e Dizzy for menor que 3, mude para Scatter

## **Wammy**

As transições são feitas de acordo com os estados de Dizzy e uma relação de oposição:

Scatter

- Se Dizzy estiver Perseguindo, Wammy estará Dispersando.
- Se Dizzy estiver Dispersando, Wammy estrá Perseguindo

Chase