

Punto 0:

En este punto, se nos explica cómo vamos a crear una clase estado de la que heredarán nuestros estados, que contendrá cuales van a ser esos estados y las partes necesarias de todo estado, Enter, Update, y Exit; y una serie de métodos y procesos que indican cual de estos debe ejecutarse dentro del propio estado.

Punto 1:

En este punto, vamos a crear una clase singleton llamada GameEnvironment, que contendrá una lista de los checkpoints que se usarán en el estado de patrulla, con un método que creará una instancia donde se buscará esos checkpoints por su tag, se añadirá a la lista y por último se nos devolverá la lista con los checkpoints.

A continuación, se creará la clase State, a la cual añadiremos la librería UnityEngine.AI para poder utilizar el componente NavMesh. Esta clase contendrá una Enum con los estados que vamos a definir más adelante, seguido de otra Enum para los eventos dentro de cada estado, Enter, Update y Exit. Tendremos también una serie de variables, entre las cuales tenemos un Estado como el que hemos definido en el primer Enum, que contendrá el nombre del estado actual, y otro que hará referencia al siguiente estado al que se va a cambiar, además de otras variables que serán utilizadas dentro de los estados. Después, crearemos un constructor para los estados, donde enlazamos las variables definidas previamente que estos utilizarán en sus procesos. A continuación definiremos las transiciones entre eventos, y un método llamado Proceso donde se realizarán estas transiciones, y se devolverá cual es el siguiente estado al que cambiar una vez se ejecute el evento Exit, o el estado en el actual en caso contrario.