|  |
| --- |
| MoveFollowTarget |
| INPUT : *EnemyHP, HeroPos, speed*  IF EnemyHP >=50 do;  Dir <- HeroPos – this.position  Dir.Normalize()  Rot <- LookRotation(Dir).Angley  This.Rotation <- Rot;  this.position <- this.position + Dir \* speed;  RETURN TRUE  End IF  RETURN FALSE: |

1수도코드는 MoveFollowTarget에 대해 설명한다. MoveFollowTarget 함수는 ~를 계산하고 ~를 처리하기 위한 함수이다.

EnemyHp는 적의 HP를 의미한다.

Dir.Normalize()는 벡터를 단위벡터화하는 함수이다.

|  |
| --- |
| MoveBackollowTarget |
| INPUT : *EnemyHP, HeroPos, speed*  IF *EnemyHp* < 50 && *EnemyHp*>0 do;  Dir= HeroPos - this.position  Dir.Normalize()  Rot = LookRotation(Dir).Angley  this.Rotation = Rot  this.transform.position -= Dir \* speed  return true;  End IF  return false; |

|  |
| --- |
| IsDead |
| INPUT : *EnemyHp*  If *EnemyHp* <= 0 do;  Destroy(this, 0.0f);  return false;  End IF  return true; |

|  |
| --- |
| AddBullet |
| INPUT : EnemyHp  If EnemyHp> 0 do;  {  if (nTime %100 ==0)  {  GameObject bullet = GameObject.Instantiate(Prefab\_bullet) as GameObject;  bullet.GetComponent<BulletMove>().Dir = Dir;  bullet.transform.parent = null;  bullet.gameObject.layer = LayerMask.NameToLayer("Enemy");  bullet.transform.position = transform.position;  }  return true;  }  return false; |