

## Finite State Machine Editor

*De gebruiker:*

Game designer/Game developer

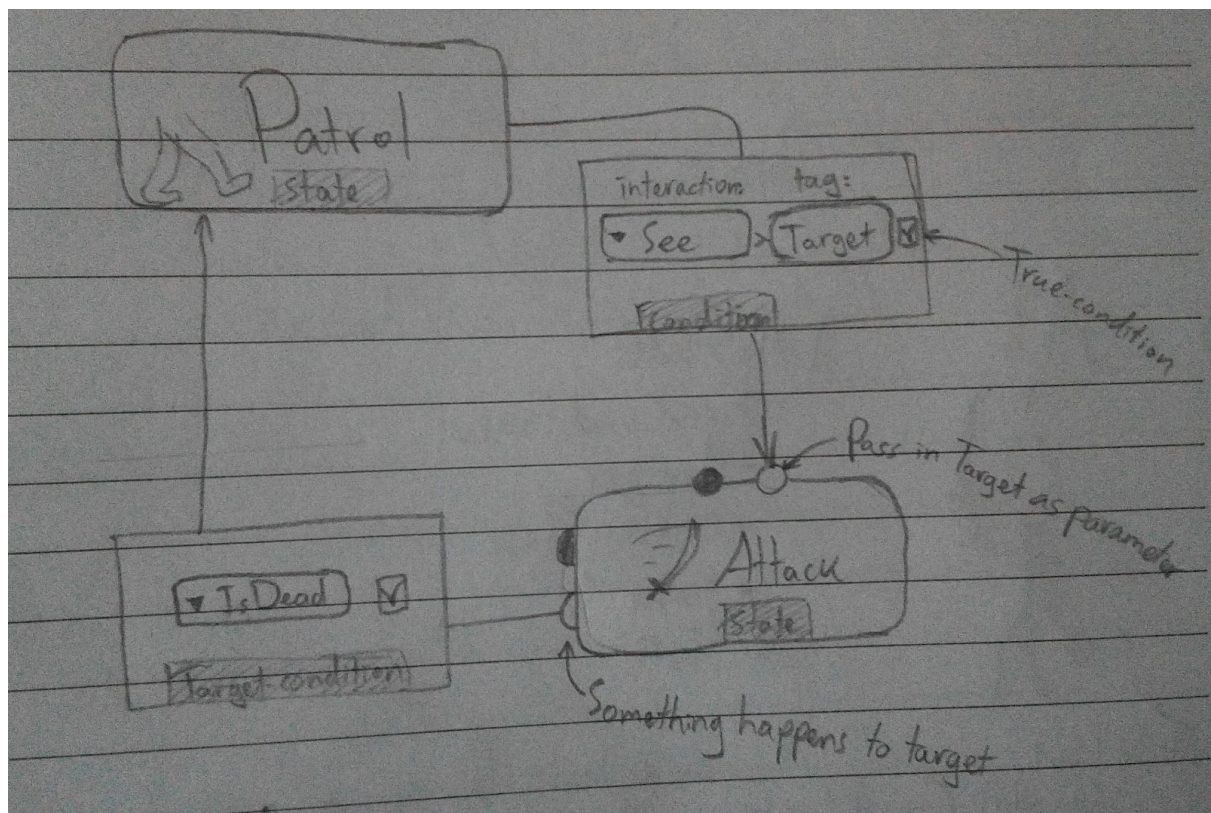
*Wat wil de gebruiker:*

Een AI die meerdere 'states' heeft waarin deze zich kan bevinden. In deze verschillende states hoort deze AI ook verschillend gedrag te vertonen.

*Wat kan de gebruiker met de tool:*

Bepalen in welke states de AI zich kan bevinden en onder welke voorwaarden de AI van de ene naar de andere state zal gaan.

*Hoe gaat de tool er functioneel uitzien:*



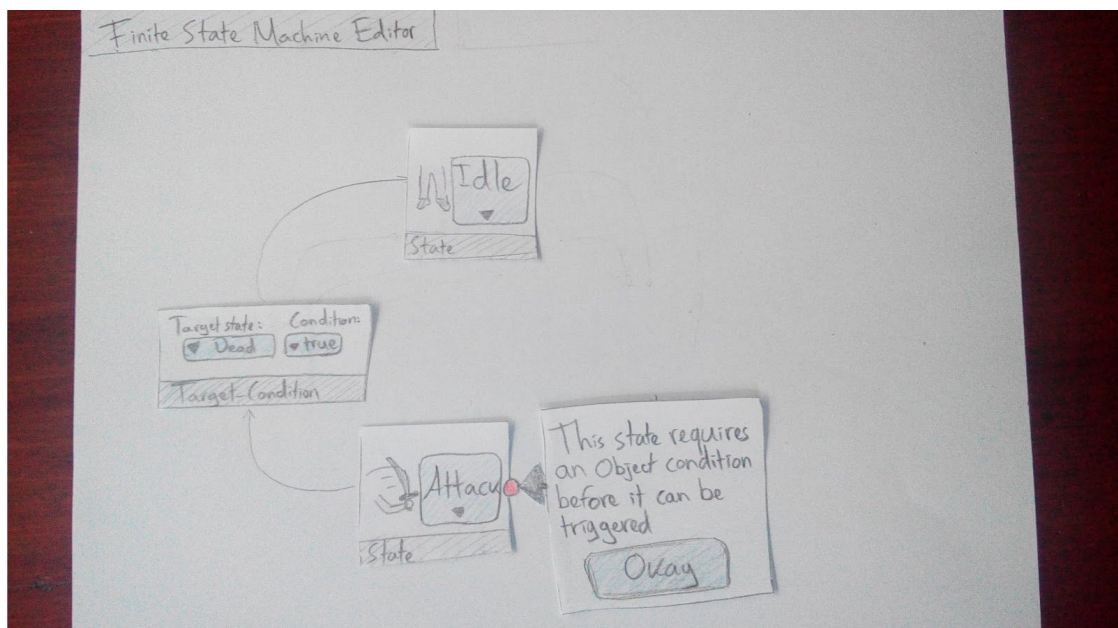
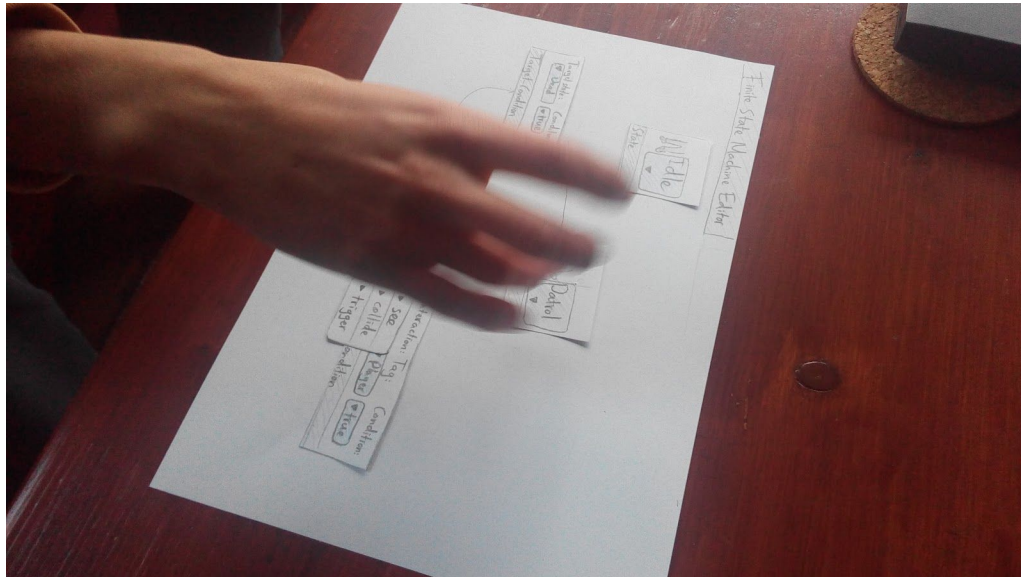
*In welke context wordt de tool gebruikt:*

De gamestudio bevindt zich in de vroege ontwikkelingsfase. In het spel is een AI met een finite state machine nodig. De lead-designer vraagt aan een developer of aan een andere designer om mbv deze tool snel een eerste versie van een fsm te maken.

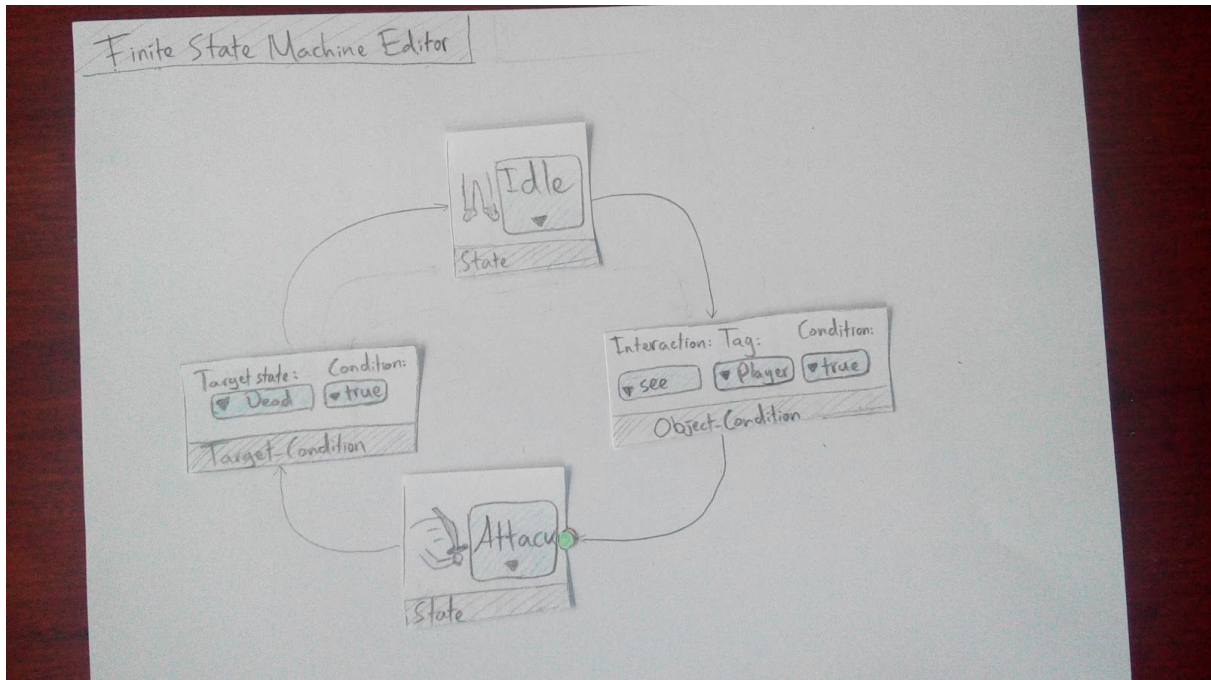
### User test:

Ik heb mijn tool gepaper-prototyped met mijn broer(4de jaars game designer). Bij deze user test kreeg mijn broer als opdracht om een AI te maken die kan idlen en die de speler aan kan vallen als hij de speler ziet.

*Beelden van tijdens de user test:*



Na de test:



Bevindingen:

De gebruiker is erin geslaagd om in ongeveer 3 minuten dit systeem te maken.

Het werkt dus goed, alleen de gebruiker zou graag wat meer mogelijkheden krijgen. Hij zou graag meerdere voorwaarden willen stoppen tussen 2 states, maar had (terecht) het idee dat dit niet kon binnen dit systeem. Verder gaf hij aan dat hij het gebruikersgemak prettig vond.

Wat ga ik hiermee doen:

Vrij weinig :)

Ik ben het ermee eens dat het toevoegen van meerdere condities tussen 2 states nuttig zou zijn, en ik ga het zeker proberen als ik er de tijd voor heb.

Ik denk alleen dat dit binnen de beschikbare tijd niet mogelijk is voor mij.

Wel kan ik nu met zekerheid zeggen dat mijn systeem duidelijk genoeg is voor mijn doelgroep. Om deze reden is het toch waardevol voor mij!