

Estado atual	Entrada	Próximo estado	Saída
Inativo	Enemy_CreateEnemy()	Andando	O inimigo se torna ativo (passa a ser atualizado / renderizado)
Andando	Enemy_PlayerInRange == 1	Atacando	Não tem
	Enemy_PlayerInRange == 0	Andando	Não tem
	Enemy_HitByPlayer == 1	Andando	O inimigo perde vida
	Enemy.hp <= 0	Morto	O inimigo se torna inativo (deixa de ser atualizado / renderizado)
Atacando	Enemy_PlayerInRange == 1	Atacando	O inimigo executa um ataque contra o jogador
	Enemy_PlayerInRange == 0	Andando	Não tem
	Enemy_HitByPlayer == 1	Atacando	O inimigo perde vida
	Enemy.hp <= 0	Morto	O inimigo se torna inativo (deixa de ser atualizado / renderizado)
Morto	Não tem	Não tem	O inimigo é destruído (sprite e espaço no vetor são desalocados ou reocupados por outro inimigo)