

CRITERIOS GENÉRICOS PARA CADA ENTIDAD

Estados:

- **Ataque (attack):** Ataca al objetivo, con un cooldown específico.
- **Escape:** Las entidades se alejan del jugador cuando tengan poca vida. Una vez entren a este estado, no podrán salir.
- **Idle:** Estado donde el NPC estará quieto observando el panorama.
- **Perseguir el último punto visto (no_sight_pursuit):** Estado donde la entidad ya ha encontrado al jugador, pero perdió la línea de visión con el mismo, por lo que irá al último punto donde lo vio. En caso de volver a verlo, lo volverá a perseguir, en caso contrario, volverá al inicio.
- **Búsqueda (search):** Estado donde la entidad recorrerá un camino buscando al jugador. En este estado se usará un *Line of Sight* para verificar si lo encuentra.
- **Perseguir con línea de visión directa (sight_pursuit):** Estado donde la entidad ya ha encontrado al jugador, y tiene una línea de visión directa, por lo que lo persigue. Si está en una distancia correcta, ataca.
- **Sleep:** Estado donde el enemigo está dormido, no podrá cambiar de estado hasta que se despierte.

Estructura:

Utilizamos las herramientas de FSM, Roulette Desicion Wheel, Steering Behaviours, Desicion Tree, Line of Sight y Pathfinding (BFS).

La estructura del Desicion Tree es la siguiente:

