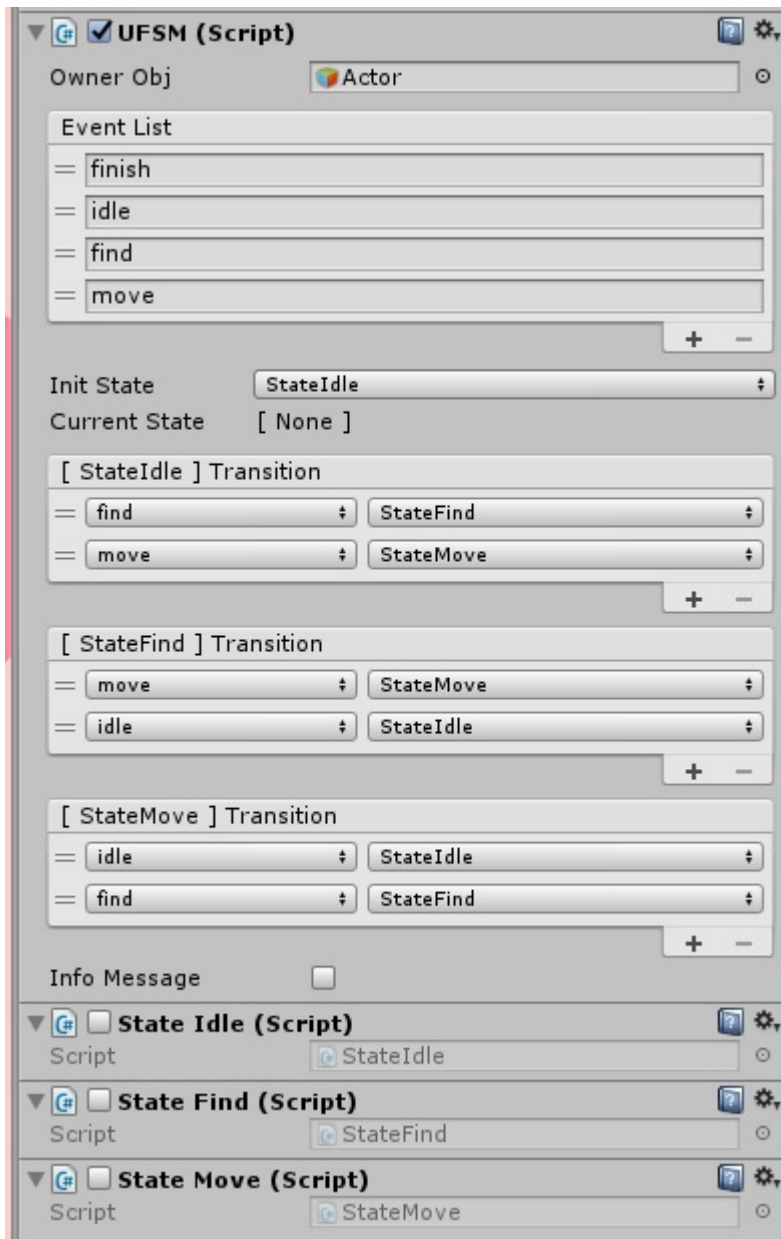


uFSM 사용 설명

Inspector에서 간편하게 설정하여 사용 가능한 유한상태머신 입니다



특징

- Inspector 상에서 간편하게 사용하는 FSM 입니다.
- 추가로 띄우는 FSM 에디터 윈도우가 없습니다.
- 직관적인 인터페이스를 갖고 있습니다.
- MonoBehaviour 컴포넌트를 적극 활용한 구조입니다.

uFSM

유한상태머신을 관리 하고 있는 가장 핵심 컴포넌트 입니다

- Owner Obj : FSM이 적용되는 GameObject를 지정합니다. null 이면 자신이 됩니다.
- Event List : Transition 발생을 위한 모든 이벤트 목록 입니다.

- Init State : 처음 시작되는 State 입니다.
- Current State : 현재 State를 나타냅니다.
- [State] Transition
 - State의 Transition 묶음 입니다.
 - Event : Transition을 발생 시키는 Event 입니다.
 - TargetState : Transition의 목적 State 입니다.
 - Event가 발생되면 TargetState로 전환을 하게 됩니다.
- Info Message : FSM 정보가 콘솔창에 출력 되어집니다.

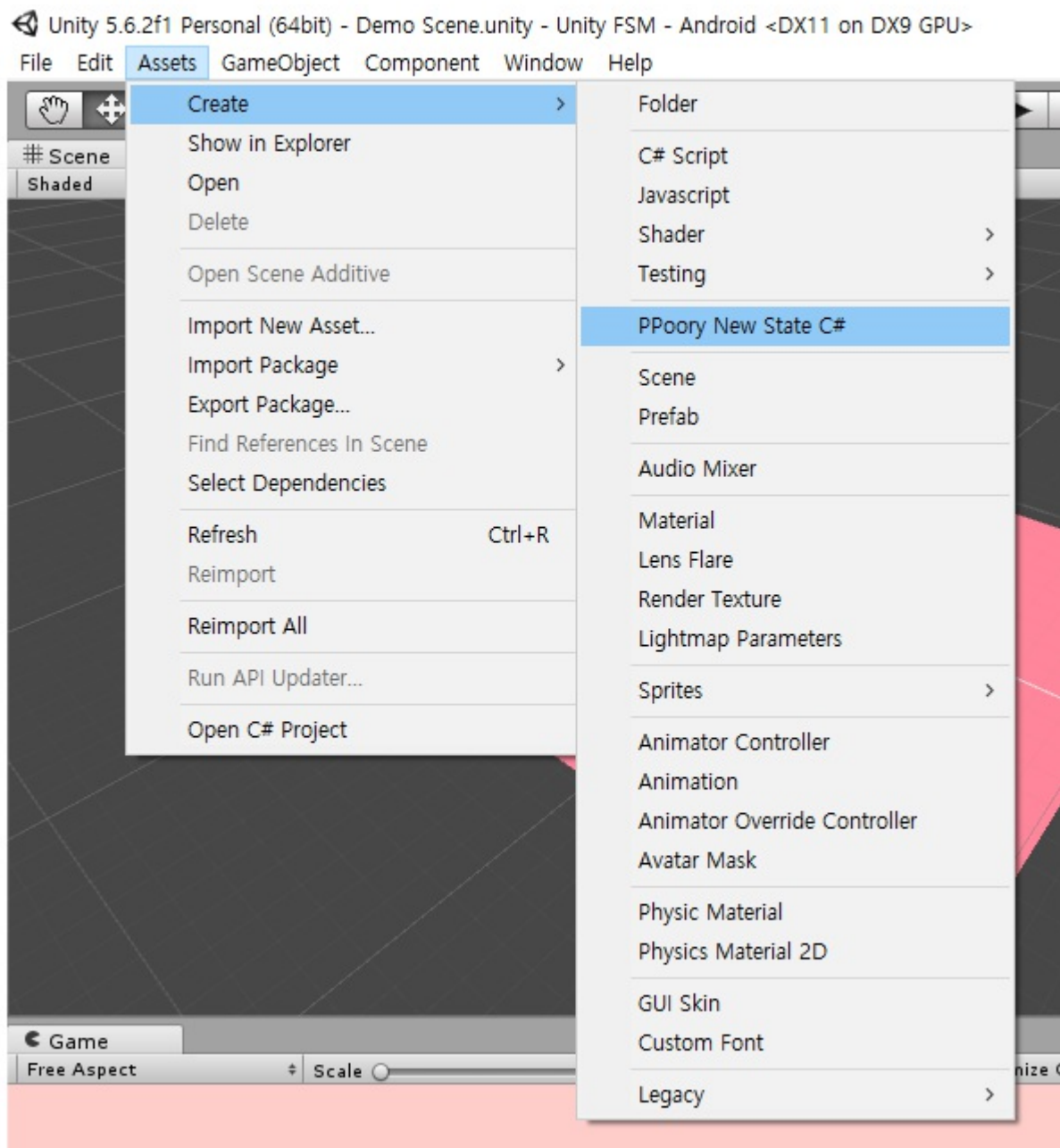
BaseState

모든 State의 Base Class 입니다, 모든 State는 BaseState로 부터 파생되어야 합니다.
MonoBehaviour 으로부터 파생되어 MonoBehaviour에 모든 기능을 사용할 수 있습니다.

State

BaseState로 부터 파생된 Class 입니다. 사용자는 State 컴포넌트를 직접 만들어 사용합니다.
uFSM이 붙어 있는 GameObject에 State를 추가하면, FSM과 State는 자동 연결 됩니다.

- OnEnter() : State 진입시 호출 되는 함수
- OnExit() : State에서 나올때 호출 되는 함수
- 기타 모든 MonoBehaviour 함수 호출 가능
- State C# Script 템플릿 기능



Event

Transition을 발생시킵니다. uFSM에 추가하고 사용합니다.

Transition

Event에 의해 State 전환을 합니다.

```
fsm.Event( "move" );
```

데모 설명

Play/Stop 버튼에 따라 Actor가 Cube를 찾아 다니는 환경입니다.

이를 uFSM을 이용하여 구성하였습니다.

Actor

- StateIdle : idle 상태
- StateFind : Cube를 찾는 상태
- StateMove : 찾은 Cube를 향해 이동하는 상태

Cube

- StateCubeIdle : idle 상태
- StateCubeDance : 색변경 되고 스케일 변경되는 활동 상태

SceneManager

- StateScenePlay : Actor가 활동하고 다니는 상태
- StateSceneStop : Actor가 활동하지 않는 멈춤 상태

GuiButton

- StateBtnPlay : 버튼 표시가 Play인 상태
- StateBtnStop : 버튼 표시가 Stop인 상태

문의

ppoory@ppoory.com