

# Definição da IA

Dog adventure terá alguns NPC's (non-player character), ou seja, são personagens que estão no jogo mas que não serão controlados pelo jogador, tais NPC's terão comportamento em rotina baseado com a interação do player e o ambiente em que estão inseridos.

## Rotina dos NPC's

### Idle

- Ele ficará parado em sua posição;

### Alert

- Se o player entrar no campo de visão do inimigo.
  - ↳ Percebeu alguma coisa, está se preparando para seguir o player ou atacá-lo.
- Se o player sair do campo de visão do inimigo ele volta para o **Patrol** ou para a **Idle**.

### Patrol

- inimigo andará pelo mapa.

### Follow

- inimigo está vendo o player, mas ele está muito longe para atacar, então ele começa a segui-lo.

### Fury

- O inimigo está perto o suficiente do player e está pronto para atacá-lo, então ele fará o ataque no player.

### Die

- O inimigo morre. 