

Definição da IA

Dog adventure terá alguns NPC's (non-player character), ou seja, são personagens que estão no jogo mas que não serão controlado 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.
 - ↳ Se o player entrar no campo de visão do inimigo.
- 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 . 