

**simple**

# *State Machine*

IDLE, FOLLOW, FURY, ALERT  
using waypoints.

# simple State Machine

WAYPOINTS



# simple State Machine

WAYPOINTS



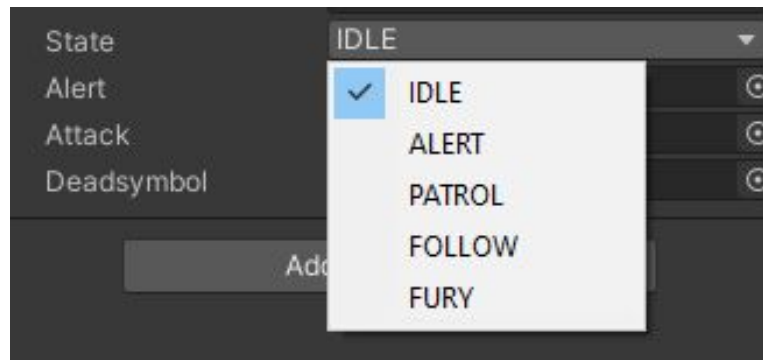
# simple State Machine

Máquina de estado simples baseada em rotinas.

Para criação dessa State Machine, utilizamos IENUMERATOR que troca os estados através de Coroutines.

Conforme exemplo:

## COROUTINES



```
case enemyState.IDLE:
    agent.stoppingDistance = 0; //para objetos como player nao interferirem na chegada ao destino da patrulha
    destination = transform.position;
    agent.destination = destination;
    StartCoroutine("IDLE");
    break;
case enemyState.ALERT:
    agent.stoppingDistance = 0; //para objetos como player nao interferirem na chegada ao destino da patrulha
    destination = transform.position;
    agent.destination = destination;
    isAlert = true;
    StartCoroutine("ALERT");
    break;
```