|  |
| --- |
| AI系统 |

| 日期 | | 作者 | | 版本 | 修订内容 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | |  |  |
| 2014-6-16 | | | 张俊伟 | 1.0 | 第一次上线版本 |

## AI的分类

* 可移动的AI：
  + 怪物在地图可移动区域做随机时间点自动转向，并遇到BUFF，拾取NPC，加血道具自动触发，但不可拾取金币。
  + 怪物的动作共有4种：移动，待机、转向、攻击
  + 玩家角色到达怪物攻击范围，自动攻击。
* 不可移动的AI：
  + 自动攻击，不可移动，例如箭塔，可以被攻击，消失有爆炸的特效。
  + 怪物的动作共有3种：待机、转向、攻击
  + 玩家角色到达怪物攻击范围，自动攻击。
* 特殊型AI（后期可能会设计相关NPC）：主要用在后期的模式NPC上，只在地图上站立不动或跟随队伍移动,例如，召唤出来的雇佣兵或者骷髅小兵。

# 程序支持内容

* 怪物前方遇到阻挡等，随机变换方向。
* 怪物与怪物相互穿过。
* 怪物在区域中行走时，每N秒自动转向。
* 玩家角色到达怪物攻击范围，自动攻击

# 测试用例

1. **正常用例**

* 怪物死亡方式仅为被玩家打死。