

유한 상태 기계

[상태전환표]

- 매 단계마다 표에 있는 모든 규칙들을 조사하여 적절한 상태로 교체.
- 매 단계마다 규칙을 조사하는 객체는 FSM 을 포함하는 객체의 내부 정보와 통신 가능.
- 각 상태는 에이전트 외부에 존재하는 별개의 객체로 모델링 되어 명확하고 유연한 구조를 제공

현재 상태	조건	상태 전환
Idle	게임을 시작하다.	Patrolling
Patrolling	item(power) 발견하다.	item
item	item(power) 획득하다.	Patrolling
Patrolling	Player 가 탐지범위에 들어온다.	chasing
chasing	Player 가 범위를 벗어나다.	Patrolling
chasing	Player 가 공격범위에 들어온다.	attack
attack	Player 가 공격범위를 벗어나다.	chasing
Patrolling chasing	1. item(power) 획득한 상태이다. 2. player 를 마주보고 있다.	ranged attack
ranged attack	item(power) 사용하다.	Patrolling
Patrolling chasing	1. item(power) 획득한 상태이다. 2. player 의 item(power) 획득 여부를 확인한다. 3. player 를 마주보고 있다.	Dash
Dash	item(power) 사용하다.	Patrolling

