

Finite State Machine - Fauna (TP)

Ações (Interface)	Estados (Enum)
<ul style="list-style-type: none">→ Move Input: velocidade, direção;→ Eat→ Multiply	<ul style="list-style-type: none">→ Moving→ LookingForFood→ Eating→ Dead→ Hunting→ ChasingPartner

Transição de estados	Hunting - Dead	LookingForFood - Dead
Vários cenários que resultam nessa transição	<p><u>Cenário 1</u> Ação: move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PosiçãoAdjacente == Animal • Animal procura comida • Força < Força do Animal <p><u>Cenário 2</u> Ação : move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PosiçãoAdjacente == Animal • Animal não procura comida • Força <= 10 <p><u>Cenário 3</u> Ação : move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PosiçãoAdjacente != Animal • Força <= 0 	<p><u>Cenário 1</u> Ação: move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PosiçãoAdjacente != Arvore • Força <= 0 <p><u>Cenário 2</u> Condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PosiçãoAdjacente == Animal • Animal.getState() == Hunting

