

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	ChasingPartner - Dead
Vários cenários que resultam nessa transição	<p>Cenário 1 Ação: move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none">• PosiçãoAdjacente == Animal• Animal procura comida• Força < Força do Animal <p>Cenário 2 Ação : move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none">• PosiçãoAdjacente == Animal• Animal não procura comida• Força <= 10 <p>Cenário 3 Ação : move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none">• PosiçãoAdjacente != Animal• Força <= 0	<p>Cenário 1 Ação: move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none">• Counter == 10• Força <= 25 <p>Cenário 2 Ação: move Condições:</p> <ul style="list-style-type: none">• Força <= 0

