

## **Finite State Machine** - Fauna (TP)

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

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

