

Opdracht 2 - Enemy AI

Voor deze opdracht heb ik twee verschillende enemy AI's gemaakt. Een van de enemies zoekt naar de player, zodra de player in zicht komt gaat hij schieten, doet damage en rent vervolgens weg om te schuilen achter objecten zoals muren. Dit proces wordt steeds herhaald. De andere enemy moet meer als een bewaker overkomen. Hij switcht tussen idle en wander, als de player in de buurt komt dan wordt de enemy alert. Ziet de enemy de player, dan komt de enemy in een attack state en achtervolgt de player tot de player weer uit zicht raakt. Dan vervolgt de enemy het proces weer van idle en wander.

