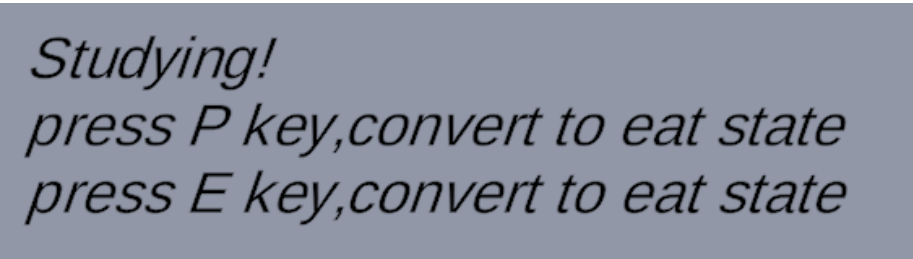


Game Develop Fundamentals

第二次作业

选作状态机，采用c#在Unity中实现，将目前的状态通过UI打印到屏幕上，如下图所示：



一共有四种状态：Sleep,Study,Play,Eat.每种状态的转换如图所示：

状态	可转换到的状态		
Sleep	Study		
Study	Play	Eat	
Play	Sleep	Study	
eat	Study	play	sleep

根据提示，按下不同按键即可完成状态转换。

状态机的实现参考了untiy的官方wiki：

http://wiki.unity3d.com/index.php?title=Finite_State_Machine#C.23_-_FSMSystem.cs