AI Basics

FSM

如何实现一个FSM

1 if-else-then 或 switch

2 状态转换表

3 设计模式：状态模式

状态封装成对象，并且包含推动状态改变的逻辑

class State

{

}

// 巨魔

class Troll

{

private:

State\* currentState\_;

}

West World 西部世界