**Tehtävät 5 (käyttäytymispuut ja pelipuut)**

1. Tutustu käyttäytymispuita käsittelevään artikkeliin:. Selvitä pääpiirteissään, millä logiikalla artikkelissa esitetty ”Zomboid NPCs” -tekoäly toimii. Voit etsiä taustatietoa myös oppikirjan vastaavasta luvusta 5.4, ss. 334-371.

* Pelin tekoäly on rakennettu käyttäen Javan omaa käyttäytymispuuta JBT - Java Behavior Trees.
* Lehtinodeille voi käskyn lisäksi antaa parametreja esim. kävelysuunnan muodossa.
* Periaatteessa tekoäly on rakennettu valtavan tarkan käyttäytymispuun muotoon, missä hahmo osaa esim. tarvittaessa etsiä tarvitsemansa tavaran, mikäli sitä ei ole vielä hallussa.
* Projektissa on käytetty hyvin pitkälti samoja mekanismeja, mitä tunnilla opiskelimme.