

2.4.3.5 Máquinas de estado

Es una de las técnicas más utilizadas en la IA de videojuegos. Una máquina de estados es una estructura de programa que sirve para determinar el comportamiento de un personaje en función del estado en el que se encuentre. Un estado debe representar una situación concreta del personaje (o ejército en un RTS) dentro del juego como por ejemplo ser atacado. Para cada estado por tanto se debe definir un conjunto de acciones a tomar así como las condiciones para transitar a otro estado. Los distintos estados están conectados mediante transiciones, que se producen solamente si se cumplen unas determinadas condiciones asociadas para el paso de un estado a otro.

En la figura 19 se puede observar un ejemplo de máquina de estado:

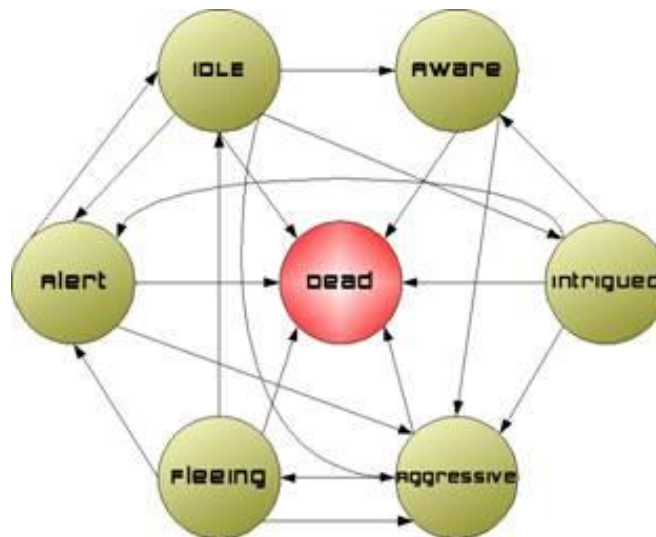


Figura 19. Ejemplo de máquina de estados [30]