EnemyのCsvファイル使用方法

〈各項目の説明〉

1. 状態  
   遷移する状態を表している  
   ０：待機、１：移動、２：逃走、３：追跡、４：睡眠、  
   ５：攻撃1、６：攻撃2、７：攻撃3
2. 通常速度  
   疲労度と眠気度が関係しない基本の速度
3. 眠気速度  
   眠気度が高い場合の速度(速い)
4. 疲労速度  
   疲労度が高い場合の速度(遅い)
5. 持続条件  
   enum classでその状態が持続する条件を選択できる  
   ０：直進、１：プレイヤーを越える、２：プレイヤーを前にする  
   ３：距離、４：経過フレーム数(時間)
6. 持続条件値  
   その持続条件で使用する値(距離や時間で使用)
7. 向き  
   その状態に遷移した際に向いている向きをenum classで選択  
   ０：右、１：左、２：逆、３：同じ