



### Описание узлов:

**? (Selector)** — узел, который последовательно проверяет условия/выполняет действия своих дочерних узлов. Возвращает **success** в случае если любой из дочерних узлов возвращает **success**, и возвращает **failure** в случае если все дочерние узлы возвращают **failure**.

**∅ (Root)** — корневой узел дерева.

**→ (Sequence)** — узел, который последовательно проверяет условия/выполняет действия своих дочерних узлов. Возвращает **success** в случае если все дочерние узлы возвращают **success**, и возвращает **failure** в случае если хотя бы один дочерний узел возвращает **failure**.

**TryGetEnemy** — происходит попытка обнаружить врага.

**Success** — враг обнаружен.

**Failure** — враг не обнаружен.

**CheckAmmo** — происходит проверка наличия боеприпасов.

**Success** — боеприпасы есть.

**Failure** — боеприпасов нет.

**RunAway** — убегаем от врага, так как закончились боеприпасы. Всегда возвращает Failure.

**Running** — убегаем от врага.

**CheckDistance** — проверяем как далеко находится враг.

**Success** — враг на расстоянии выстрела (ближе 30 метров).

**Failure** — выстрел не достает до врага (дальше 30 метров).

**GetCloser** — подходим ближе к врагу. Всегда возвращает Success.

**Running** — подходим ближе к врагу.

**Attack** – производим выстрел по врагу. Всегда возвращает Success.

**Running** – стреляем.

**Patrol** – если враг не обнаружен — патрулируем территорию. Всегда возвращает Success.

**Running** – патрулируем территорию.

**TryToSleep** – после окончания патруля можем заснуть на 2 минуты.

**Success** – персонаж засыпает.

**Running** – спим в течение 2 минут.

**Failure** – персонаж не засыпает.