

DEMO中行为打断优先级

DEMO中行为打断优先级表格

由于状态机管理行为十分的混乱，相互之间的转换经常会出现打断的现象，为了更好的管理状态机，现在特加入打断效果，以完备状态转换逻辑。

\\	行走	射击	撒网	陷阱	潜行	捡球
行走	---	X	X	√	X	√
射击	√	---	√	√	√	√
撒网	√	X	---	√	√	√
陷阱	√	X	X	---	X	√
潜行	X	X	X	X	---	√
捡球	√	X	X	√	√	---

本表阅读说明

第一行第二列，表示 行走 是否可以打断射击，从结果是“X”来看，表明 行走 不可以打断 射击；第二行第三列，表示 射击 是否可以打断撒网，从结果是“√”来看，表明射击可以打断撒网