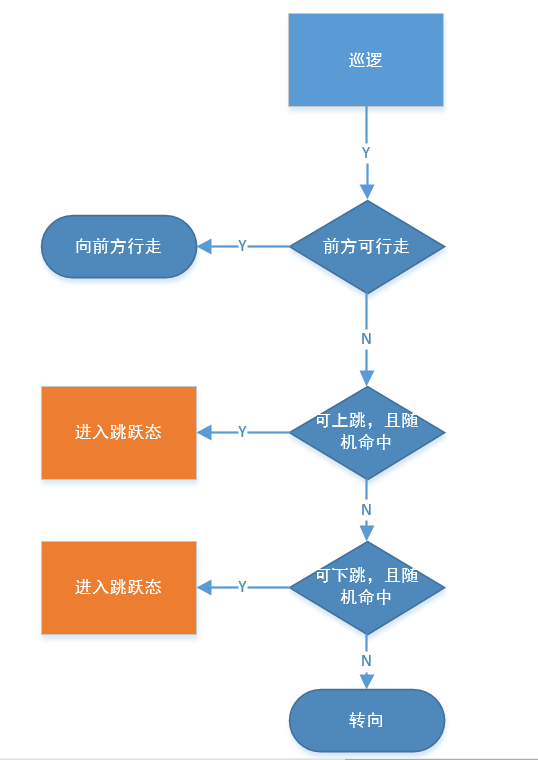
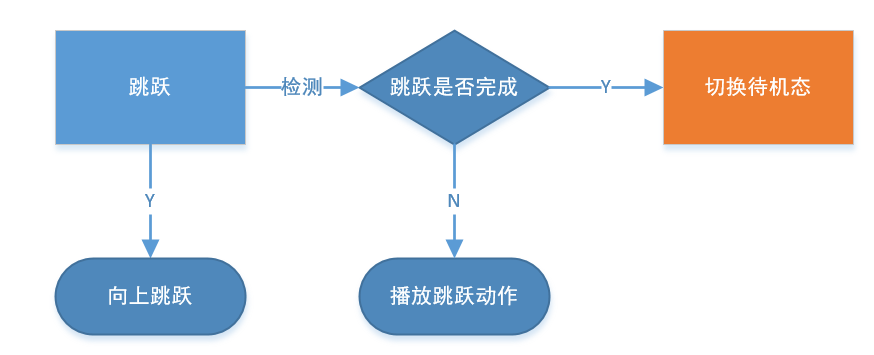
# AI

## 行为

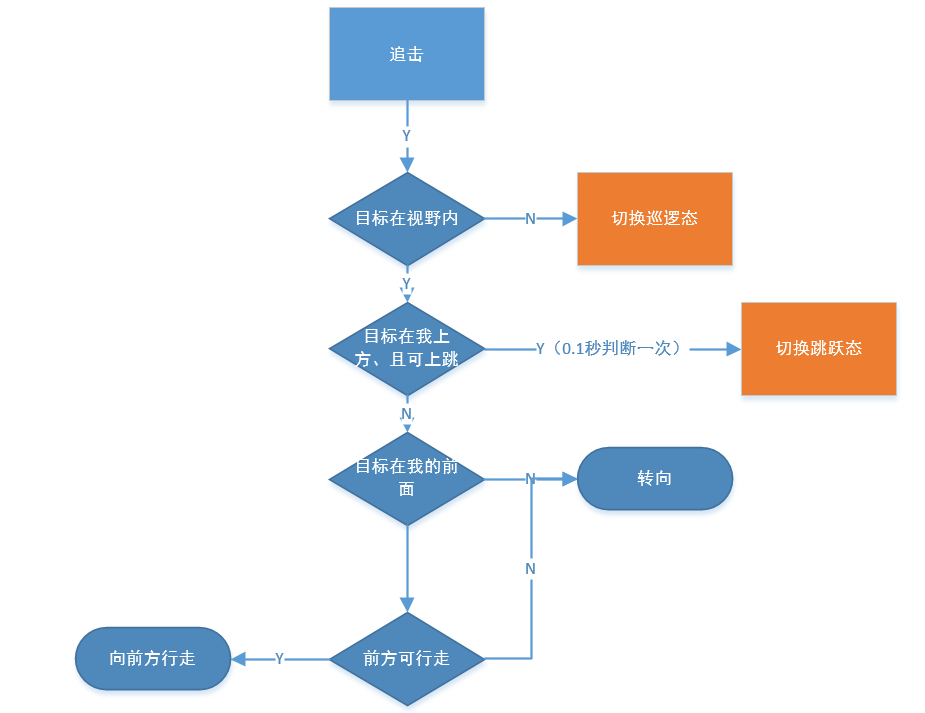
### 巡逻（编号patrol\_1000）



### 跳跃（编号jump\_1000）



### 追击（编号chase\_1000）



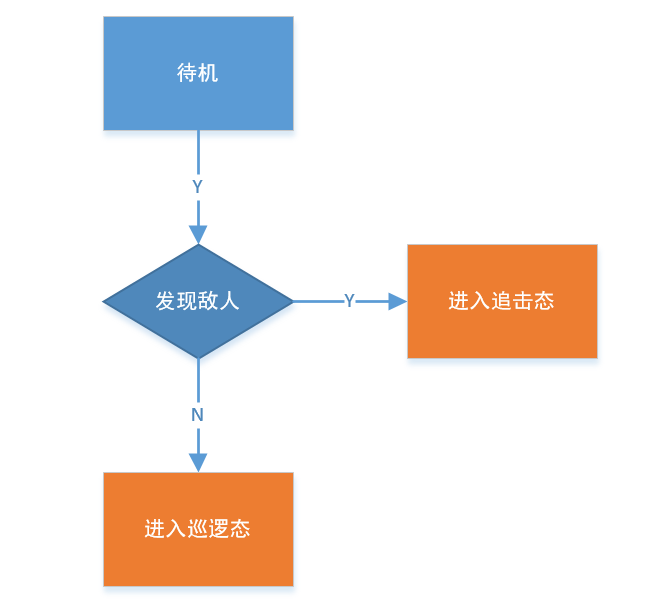
### 死亡（编号die\_1000）

播放死亡动画，完成后销毁自己

### 下落（编号 fall\_1000）

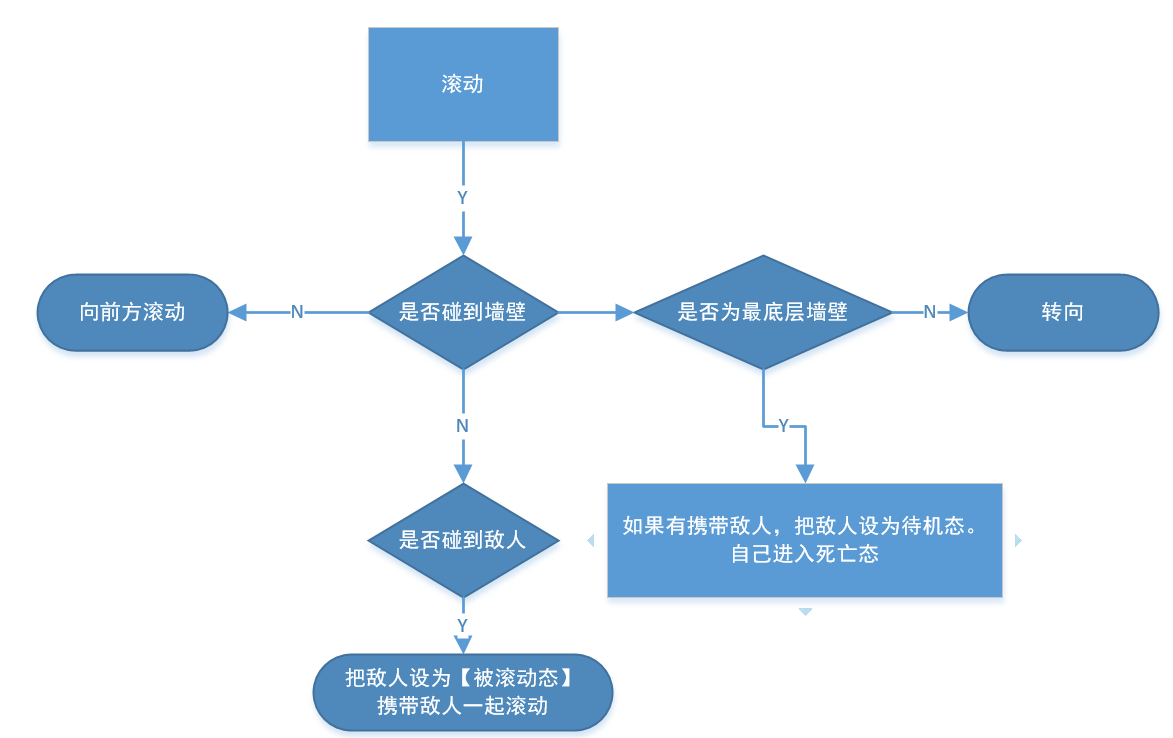
全局检测是否处于下落状态，如果是切到该状态，并匹配动画

### 待机（编号idle\_1000）



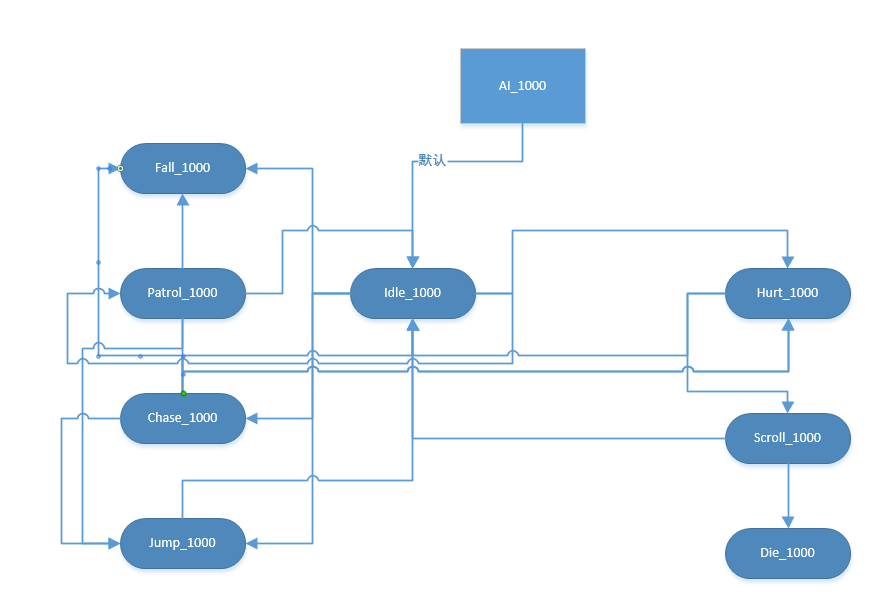
### 受击（编号hurt\_1000）

### 滚动（编号scroll\_1000）



## AI分类

### 移动类型AI（编号：AI\_1000）



### 攻击类型AI（编号：AI\_2000）