УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Программирование в ПРИМС

Оживляем NPC из набора переменных
в персонажа с поведением



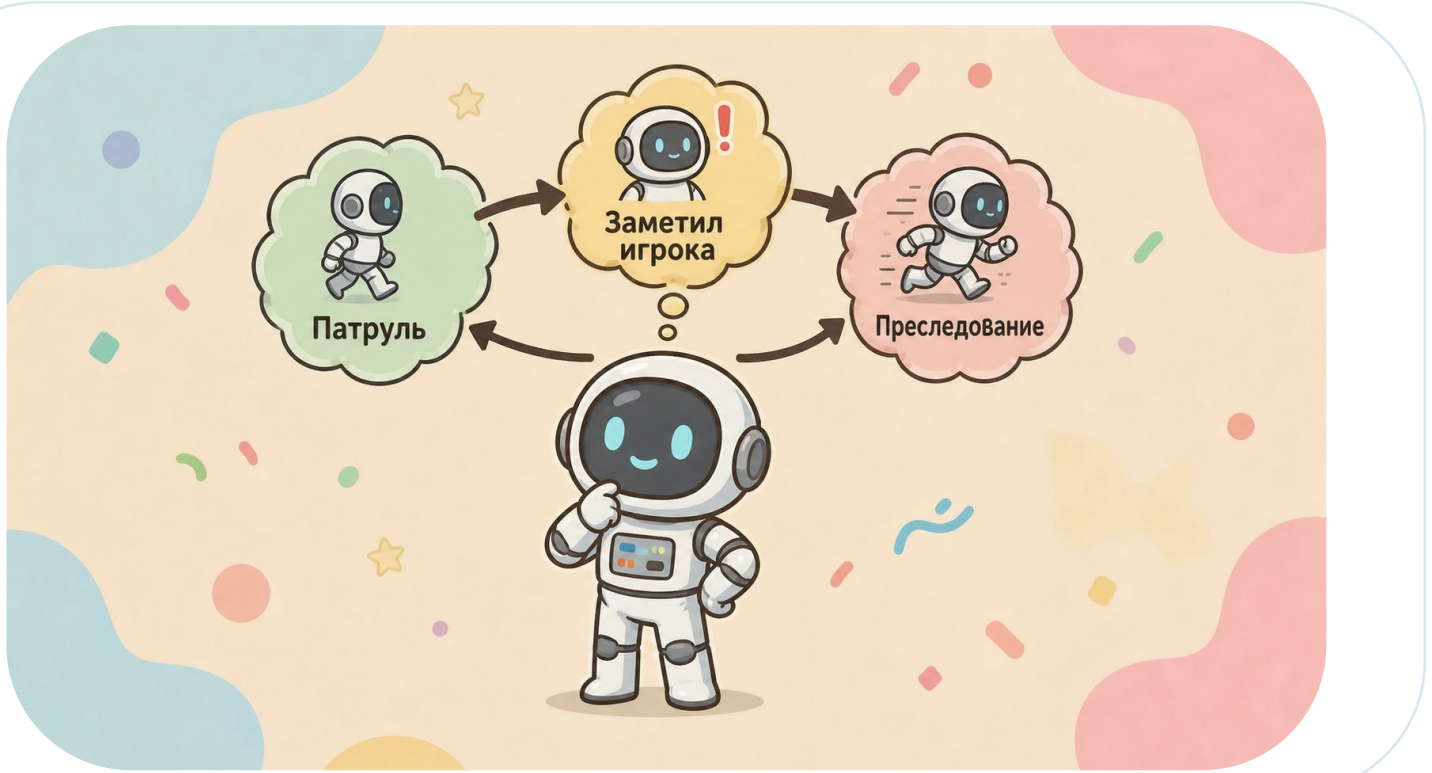
Логика поведения NPC

Поведение складывается из состояний, условий и переходов

01 **Патруль**
NPC выполняет базовое действие

02 **Условие**
Замечает игрока или событие

03 **Реакция**
Переходит в преследование



Состояния и переходы

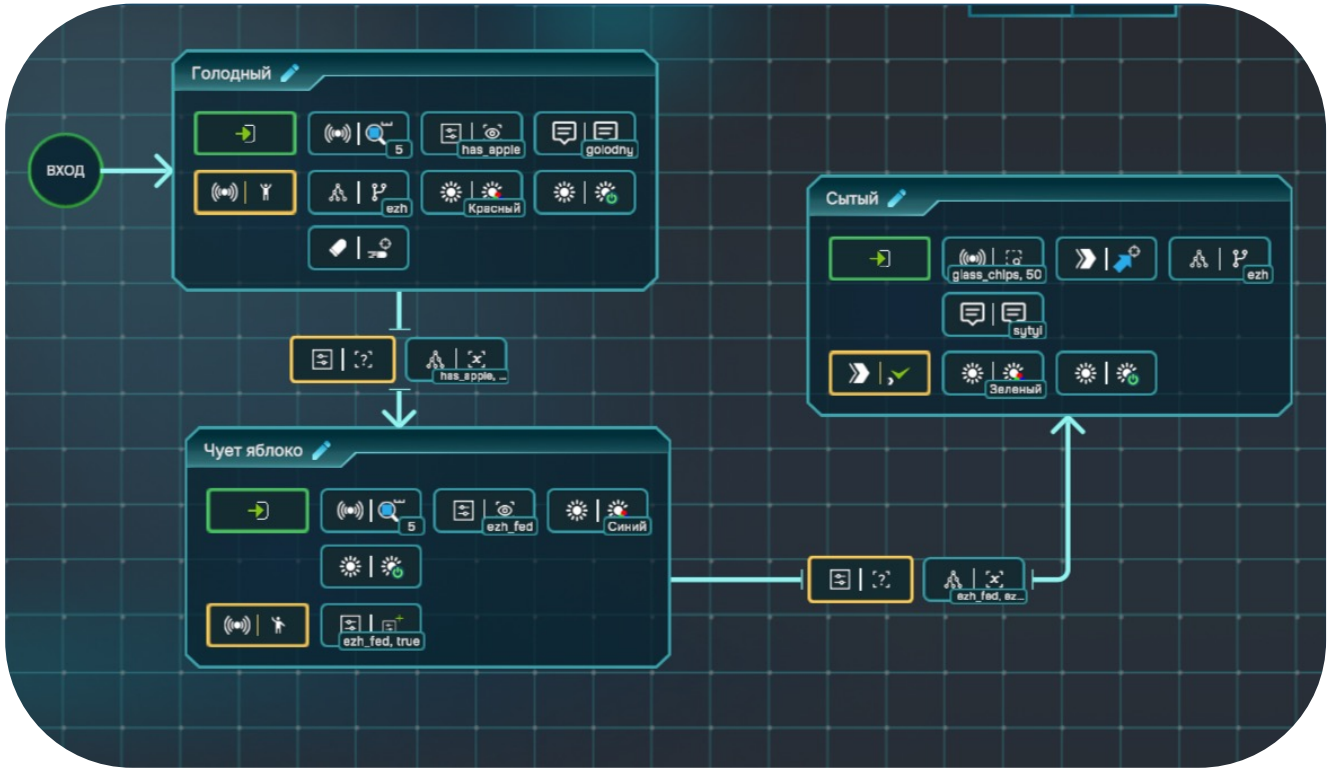
Связываем условия и действия в граф поведения

01 **Состояние**
Что NPC делает сейчас

02 **Событие**
Что запускает проверку

03 **Переход**
Куда NPC переходит дальше

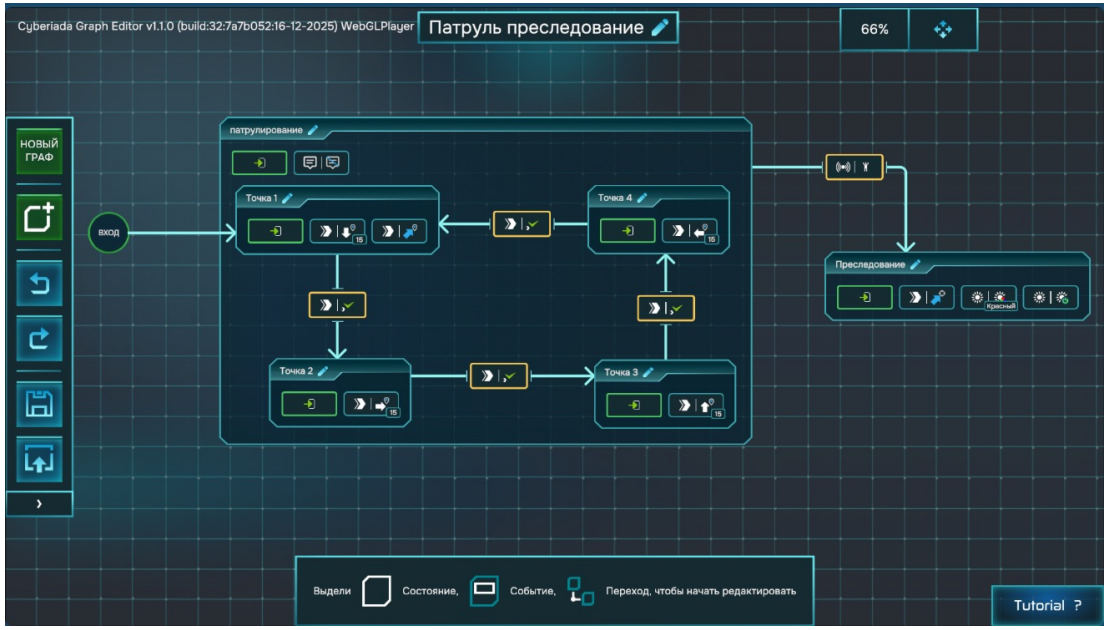
Голодный → яблоко → сытый



Патруль и преследование

Пример графа: маршрут патруля и переход к реакции на игрока

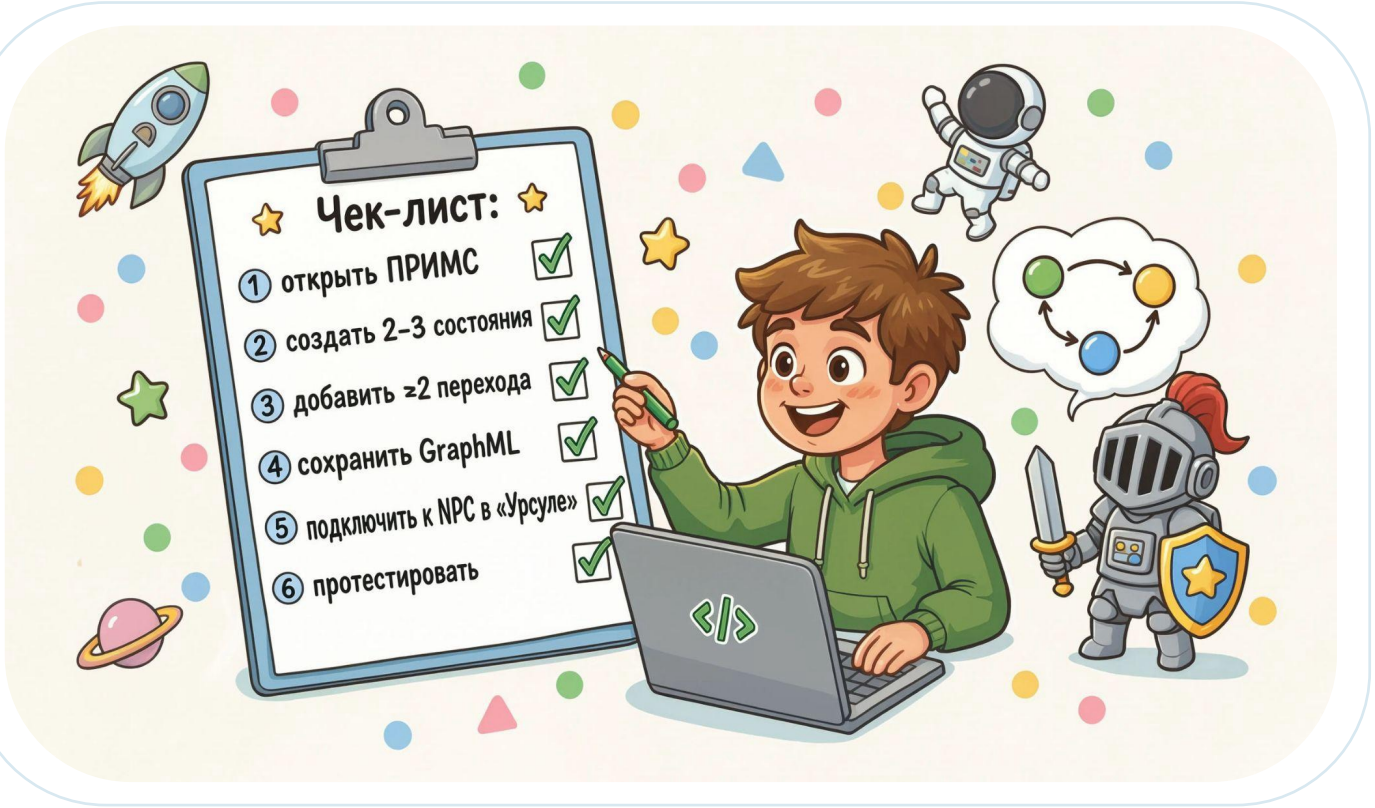
Точка 1 → Точка 2 → Точка 3 → Точка 4 → Преследование



Практика: собираем поведение NPC

От графа состояний — к сохранённой и подключённой логике

1. Открыть ПРИМС
2. Создать 2–3 состояния
3. Добавить ≥2 перехода
4. Сохранить GraphML
5. Подключить к NPC
6. Протестировать



Итог: программирование NPC

Проверяем, что поведение собрано, подключено и работает в игре

- ✓ **Диаграмма** не менее 2 состояний
- ✓ **Переходы** не менее 2 связей
- ✓ **GraphML** файл сохранён
- ✓ **NPC** логика подключена
- ✓ **Тест** проверено в игре

NPC = состояния + переходы + тест

