

AIN

ZhuQing Wang

Mi estrategia es hacer un agente agresivo que va al centro de mapa desde principio, una vez ya está en el centro, se queda allí girando y vigilando a los enemigos que vienen. Si ve a un enemigo que tiene menor health que él, le persigue y le dispara, en el caso contrario, es decir si ha visto a un enemigo que tiene el health superior que él, se va al centro otra vez y se queda allí girando. Además, recoge todos los paquetes que pueda, para siempre tener un health y ammo conveniente.

Para implementar esta estrategia he realizado:

- Lanzar el plan !irAlCentro al principio y dicho plan consiste en ir al centro y añadir la creencia +yendoAlCentro.
- Al llegar al centro se dispara +target_reached(T): centro(C) & C==T, se añade la creencia +girandoCentro y se dispara el plan girarCentro. Este plan consiste en girar hacia las esquinas cada 1000ms.
- En cuanto a que vea a un enemigo se dispara +friends_in_fov() y se borra la creencia -girandoCentro. Después dispara al enemigo y perseguirá al enemigo siempre y cuando tenga mayor health que el enemigo y que tenga mayor cantidad de ammo que la del enemigo.
- Por otra parte, cuando el agente vea a un paquete libre, se dispara +packs_in_fov() y se borra la creencia -girandoCentro, siempre ira a recogerlo siempre y cuando su health o ammo no es igual a 100.