**شروع دزد**

* دورترین نقطه از ایستگاه پلیس
* نقطه با بیشترین تعداد همسایه

**حرکت دزد**

* ~~دورترین نقطه از نزدیک ترین پلیس~~
* ~~کمترین هزینه حرکت؟~~ / کافی بودن پول
* نود مجاور با بیشترین همسایه
* نود مجاور همسایه پلیس نباشد
* نود مجاور از همه پلیس ها دورتر باشد

**حرکت پلیس**

* ~~در ترن کمتر مساوی 2 پلیس ها یک مقصد رندوم دور انتخاب میکنند. تا زمانی که اولین ترن ویزیبل نرسیده به سمت آن با کمترین هزینه حرکت می کنند.~~
* ~~زمانی که دزد ها ویزیبل شدند مکان آنها در یک آرایه گلوبال ذخیره و تا ویزیبل ترن بعد اپدیت نمی شوند.~~
* ~~با توجه به ارایه مکان دزد ها تا زمان ویزیبل ترن بعدی پلیس ها به سمت نزدیک ترین دزد به پلیس با کمترین آیدی حرکت می کنند.~~
* ~~پلیس با کمترین ایدی به نود مجاور دزد با کمترین ایدی و .. می روند.~~
* ~~می توان طول مسیر همه پلیس هارا یکسان انتخاب کرد تا همزمان به مقصد برسند.~~

~~----------------------------------------~~

* ~~لیست پلیس های خودی و دزد های حریف را بدست میاریم.~~
* ~~نزدیک ترین دزد به نزدیک ترین پلیس را انتخاب می کنیم.~~
* ~~به تعداد همسایه های دزد انتخاب شده نزدیک ترین پلیس ها به آن نقاط را انتخاب می کنیم.~~
* ~~اگر جز آن پلیس ها بودیم مسیر ما مشخص می شود.~~
* ~~پلیس و دزدهای انتخاب شده را از لیست ها حذف و همین روند را ادامه می دهیم.~~
* دزدی را انتخاب می کنیم که از دورترین پلیس کمترین فاصله را داشته باشد.
* همه پلیس ها باید مسیری به آن دزد و همسایه هایش را انتخاب کنند که طول آن با این فاصله تقریبا یکسان باشد تا همزمان به دزد برسند.
* نزدیک ترین نقاط به دزد به تعداد پلیس ها را بدست میاریم و پلیس ها را بر حسب فاصله از دزد سورت می کنیم. پلیس با کمترین فاصله به دورترین نقطه از دزد می رود.