

- O agente procura sempre utilizar os melhores ataques possíveis contra o oponente, levando em consideração tipo do pokémon atual do oponente.
- Quando forçado para a troca escolher o melhor adequado a luta, levando em consideração seu tipo com mais vantagem e uma soma dos coeficientes dos tipos de ataques em relação ao inimigo.
- Quando seu pokemon sofre Paralyze, o agente faz uma procura em pokémons guardados para ver se vale a pena trocar ou esperar que o efeito se termine até o pokémon morrer. Razão por ter agir desta forma é porque sempre que paralisado, o seu próximo ataque é nulo.
- A cada pokémon que o oponente joga em campo, o agente irá fazer uma soma dos status do pokémon oponente, comparar com o seu atual e decidir se irá trocar por um com vantagem melhor (se o oponente contém uma vantagem muito grande).

- O agente foi desenvolvido levando em consideração sempre a luta atual e se poderia fazer alguma troca com grandes vantagens ou se adaptar contra pokémons guardados pelo oponente e não sofrer grandes desvantagens futuras.
- Para que o agente não fique trocando sempre que a desvantagem é muito grande, o agente irá optar por atacar algumas vezes e gerar o máximo de dano o possível ao oponente atual.