Dokumeentation:

Idee:

Vorher wurde den Workern ein bestimmtes CityTile zugeteilt. Nun soll dem Worker aber eine City zugeteilt werden.

Umsetzung:

Da Citys aber mehrere City\_Tiles haben können, wurde eine Neu Methode (get\_closest\_citytile\_from\_city() ) hinzugefügt, die das am naheliegenste City\_tile zur Unit zurück gibt, zu der die Uni dann gehen soll. So soll ein unnötiger Weg zu einer weiter entfernten City Tile verhindert werden.

Auswertung:

Scheint gut zu funktionieren

Idee:

Der Bauer der Stadt bekommt die Stadt sofort zugewiesen, da ansonsten die neue Stadt nicht mit Rescourcen versorgt wird.

Umsetzung:

Auswertung:

Sub optimal, da dann die alte Stadt keinen Worker mehr hat, da wenn ein neuer Worker gespawnt wird dieser der aktuellen Stadt zugewiesen wird. 🡪 Besser die build\_location verbessern!

Idee:

Nachdem ich festgestellt habe, dass die unit\_to\_city dicts nicht richtig funktioniert haben, und so eine unit immer zur nächst gelegenen Stadt gelaufen ist, habe ich diesen Fehler behoben. Allerdings werden nun kaum noch Städte gebaut. Dies will ich mit geschicktem auswählen eines Bauorts an einem Angrenzenden CityTile machen. Hierbei soll zuerst geprüft werden, ob der Worker schon auf einem Angrenzenden Feld steht, wenn ja, soll dort Neue Stadt gebaut werden.

Umsetzung:

Teste zuerst, ob Unit auf Leerem Feld steht, welchen an ein City Tile angrenzt. Hierfür holt man sich die Zelle der Unit und testet, ob diese Zelle Leer ist, wenn Sie leer ist, dann testet man, ob daas Tile an ein CityTile angrenzt, indem man über die CityTiles iteriert und mit der is\_adjacent Methode überprüft, ob sie angrenzend sind. Ist dies der Fall, wird an der Stelle gebaut. Wenn das nicht der Fall ist, soll der Worker in Richtung eines Freien Tiles gehen, welches bebaut werden soll und an die Stadt angrenzt.

Auswertung:

Der agent ist abgestüzt, weil im endgame keine unzugewiesenen Resourcen mehr vorhanden wareen und somit get\_closest\_resource None zurück gegeben hat. Sollte nun keien unzugewiesene Resource mehr vorhaanden sein, wir die am nächsten liegende resource verwendet.

IDEEN VORRAT:

Idee:

Vor erster Nacht wird immer eine Stadt gebaut, welche aber sofort wieder durch zu wenig fuel zerstört wird. 🡪 Keine Stadt bauen wenn den Night Cycle nur 5 Runden entfernt ist?

Gegenargument: Funktionierte bisher aauch so gut und wenn der Baau oft klug gewählt wurde, kann auch der Bau in der Nacht erfolgen. ABER!!! Es könnten auch ganze städte deswegen zerstört werden, wenn durch das neue Gebäude nicht genug Fuel da ist.