

MEMORIA PROYECTO AIN
pyGOMAS

Analizando el comportamiento inicial de los agentes en cada uno de los equipos hemos observado que una de las principales carencias en su manera de actuar era el ‘fuego amigo’. Para dar solución a este problema se ha modificado la creencia: *enemies_in_fov* para que en lugar de ejecutar *.shoot* sin ninguna condición adicional, se compruebe si hay algún aliado en ese mismo ángulo a una distancia menor que la del enemigo (al disparar, se impactaría al aliado). En su caso, en lugar de disparar se buscará rodear al enemigo para conseguir una conexión directa.

Con el objetivo de llevar a cabo ese reposicionamiento, se ha implementado, para la clase *BDISuperSoldier* (que reunirá todas las mejoras de comportamiento) la nueva acción *.circle* que, en función de la posición del enemigo, buscará variar el ángulo respecto a él para así evitar que el aliado interfiera en la vía de ataque.

Por otro lado, para mejorar la cooperación entre aliados, los médicos, mediante *.register_service("medics")*, registran su servicio y utilizando *.get_medics()* el resto de los aliados podrán solicitarles curas usando la creencia *+threshold_health(x)* ejecutando *.send(M,tell,heal_me(P))* siendo M el médico y P la posición propia.

En conclusión, es notable la mejora en el comportamiento de los agentes, siendo mucho más preciso y completo, además se ha resuelto el problema del fuego amigo que limitaba mucho la experiencia del combate.

