

# ESTRATEGIAS

Para realizar la primera práctica hemos diseñado un soldado que sigue las siguientes estrategias:

1. En primer lugar nos dirigiremos a la esquina más cercana a su posición y nos quedaremos allí esperando la llegada de algún enemigo. Para salir de la zona de conflicto (principalmente la inicial), no entraremos a disparar a ningún enemigo mientras que nuestra vida sea superior a 85.
2. Si el soldado es disparado y su vida está en  $[45,85]$  nos pararemos, buscaremos a un enemigo en nuestro campo de visión y le dispararemos hasta 10 veces esperando que muera. Si por el contrario, nuestra vida es inferior a 45, nos dirigiremos directamente a la esquina y no nos detendremos a disparar.
  - a. Para evitar entrar en un bucle cuando un 'enemigo' nos dispare y desaparezca del campo de visión, hemos implementado un contador para dar solamente una vuelta y, si no encuentra a nadie, marcharse a la esquina.
  - b. Para evitar entrar en un bucle al ver erróneamente a un 'enemigo' hemos implementado otro contador.
3. Si estando en la esquina nos quedamos sin munición o está por debajo de un determinado threshold, iremos al centro a buscar un paquete. Para no perder el tiempo en el centro, hemos decidido que solamente coja un paquete por viaje, independientemente de su naturaleza pero siempre priorizando la munición y que al encontrarlo, se vaya directamente a la esquina más cercana.