1. Wir haben den Bot erweitert, indem wir den A\*-Algorithmus implementiert haben. Dieser sucht für jedes Schiff den besten Pfad zu einem vorgegebenen Ziel. Dann fliegt das Schiff mit Hilfe der fly\_to-Methode zu den Eckpunkten des Pfades. Mit dem A\*-Algorithmus haben wir den vorhandenen Wegfindungsalgorithmus durch einen besseren Algorithmus ersetzt, wodurch die Schiffe immer einen Weg zum Ziel finden sollten, und dieser ist auch am kürzesten.
2. Man hätte noch den Minimax-Algorithmus oder den α-β-Algorithmus implementieren können. Dadurch könnte man abschätzen, welcher Spielzug am besten wäre. Solch ein Algorithmus wäre unserem Spielzug-Algorithmus überlegen, da unserer z.B. erst angreift, wenn es keine freien Planeten mehr gibt, aber mit einem der beiden Algorithmen könnte man schon früher angreifen, wenn es vorteilhafter ist.