

HACKEPS 2020 REPTE EURECAT

Enemy

ESTRATÈGIA PRINCIPAL

- Buscar la factory amb més puntuació basada en la distància a la que estem, la distància a la que està l'enemic, la seva producció y el número de cíborgs que té.
- Si tenim una factory amb suficients cyborgs com per a ocupar aquesta altra amb una sola tropa, enviar-la.
- Si no, repartim les tropes entre les nostres fàbriques per a defensar-les.

```
for fact in self.neutralfactories + self.enemyfactories:  
    fact_point = self.factory_punctuation(fact)  
    if points is None or points < fact_point:  
        points = fact_point  
        factory = fact
```

INCREMENTS

- Es decideix incrementar una fàbrica quan sigui possible, per a augmentar la producció el més aviat possible.

```
def inc_strategy(self):  
    incTarget = []  
    for myFactory in self.myfactories:  
        if myFactory.production < 3:  
            incTarget += ["INC " + str(myFactory.entityId)]  
    return incTarget
```

BOMBES

- Per a intentar evitar que l'enemic s'expandeixi ràpid, llancem les bombes molt aviat quan veiem que una factory té certa quantitat de cyborgs.

```
enemyTargetBomb = []  
    if self.bombs <= 0:  
        return []  
    for enemyFactory in self.enemyfactories:  
        if enemyFactory.numCyborgs > 10:  
            enemyTargetBomb.append(enemyFactory)  
            self.bombs -= 1
```

RESULTATS

- El nostre codi no ens ha donat resultats consistents, a vegades guanya i a vegades perd.
- Hem pogut derrotar algunes vegades al Boss de la lliga de Bronze, però segueix sent molt inconsistent.
- El ranking més alt al que hem arribat dins de Bronze ha estat aproximadament la posició 750.