

Simulation protectGroup2

Step 1

```
allies.Move(30,250) ← Begynd at flytte allies  
enemies.Move(950,250)
```

Step 2

```
allies.Move(250,250)  
enemies.Move(600,250)
```

Step 3

```
//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions  
aGroup1.Move(550,400)  
aGroup2.Move(300,250)  
aGroup3.Move(550,100) n  
enemies.DetectEnemies(1800) // Detect enemies for 30 minutes
```

Step 4

```
aGroup1.Move(600,400)  
aGroup3.Move(600,100)
```

Step 5

```
aGroup1.Move(600,300)  
aGroup3.Move(600,200)
```

Step 6

```
aGroup1.MoveAndDetect(600,250) //Move to location while detection range is increased  
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)  
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)
```

Step 7

```
If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead  
    aGroup2.Move(600,250)  
Else  
    aGroup2.Move(Base)  
End If
```

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Begynd at flytte allies

enemies.Move(950,250) ← Begynd at flytte enemies

Step 2

allies.Move(250,250)

enemies.Move(600,250)

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400)

aGroup2.Move(300,250)

aGroup3.Move(550,100) n

enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400)

aGroup3.Move(600,100)

Step 5

aGroup1.Move(600,300)

aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to location while detection range is increased*

aGroup3.MoveAndDetect(600,250)

aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead

 aGroup2.Move(600,250)

Else

 aGroup2.Move(Base)

End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Begynd at flytte allies

enemies.Move(950,250) ← Begynd at flytte enemies

Step 2

allies.Move(250,250) ← Allies er allerede i gang med at flytte, vent på allies er færdig med step 1

enemies.Move(600,250) ← enemies er allerede i gang med at flytte, vent på enemies er færdig med step 1

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400)

aGroup2.Move(300,250)

aGroup3.Move(550,100) n

enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minuttet*

Step 4

aGroup1.Move(600,400)

aGroup3.Move(600,100)

Step 5

aGroup1.Move(600,300)

aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to location while detection range is increased*

aGroup3.MoveAndDetect(600,250)

aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead

aGroup2.Move(600,250)

Else

aGroup2.Move(Base)

End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Begynd at flytte enemies

Step 2

allies.Move(250,250) ←Begynd at flytte allies
enemies.Move(600,250)←enemies er allerede i gang med at flytte, vent på enemies er færdig med step 1

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ←aGroup1 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
aGroup2.Move(300,250) ←aGroup3 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
aGroup3.Move(550,100) ←aGroup3 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
enemies.DetectEnemies(1800) ←vent på enemies er færdig med step2

Step 4

aGroup1.Move(600,400)
aGroup3.Move(600,100)

Step 5

aGroup1.Move(600,300)
aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to Location while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Begynd at flytte allies
enemies.Move(600,250) ← Begynd at flytte enemies

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ← aGroup1 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
aGroup2.Move(300,250) ← aGroup3 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
aGroup3.Move(550,100) ← aGroup3 som er en del af allies, er i gang med step 2, vent på allies er færdig med step2
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 1800 simttes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400)
aGroup3.Move(600,100)

Step 5

aGroup1.Move(600,300)
aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to Location while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400)
aGroup3.Move(600,100)

Step 5

aGroup1.Move(600,300)
aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to location while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300)
aGroup3.Move(600,200)

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to location while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Der springes frem for at finde de næste steps der sker noget med alle enheder

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) *//Move to Location while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250)
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6)

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Der springes frem for at finde de næste steps der sker noget med alle enheder

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250)
Else
 aGroup2.Move(Base)
End If

Der springes frem for at finde de næste steps der sker noget med alle enheder aGroup2 blev fundet

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Det sidste steps kontrolleres for om enemies er nævnt

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Begynd Move
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Enemies blev ikke nævnt mere, enemies forbliver på samme koordinat efter step 3 er udført, og der kan stadig udføres interrupts på enemies

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Begynd Move
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Begynd Move
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 3
aGroup3.Move(600,100) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 3

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Færdig
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Begynd Move
aGroup3.Move(600,100) ← Begynd Move

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 4
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Færdig
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Færdig
aGroup3.Move(600,100) ← Begynd Move

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Begynd Move
aGroup3.Move(600,200) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 4

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ← Færdig
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes*

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Færdig
aGroup3.Move(600,100) ← Færdig

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Begynd Move
aGroup3.Move(600,200) ← Begynd Move

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup1 er færdig med Step 5 *//Detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions
aGroup1.Move(550,400) ← Færdig
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig
enemies.DetectEnemies(1800) *//Detect enemies for 30 minutes* ← Begynd Detect

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Færdig
aGroup3.Move(600,100) ← Færdig

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Færdig
aGroup3.Move(600,200) ← Begynd Move

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Begynd MoveAndDetect *while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Vent på aGroup3 er færdig med Step 5
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

allies.Move(30,250) ← Færdig
enemies.Move(950,250) ← Færdig

Step 2

allies.Move(250,250) ← Færdig
enemies.Move(600,250) ← Færdig

Step 3

//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions

aGroup1.Move(550,400) ← Færdig
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig
enemies.DetectEnemies(1800) *// Detect enemies for 30 minutes* ← Begynd Detect

Step 4

aGroup1.Move(600,400) ← Færdig
aGroup3.Move(600,100) ← Færdig

Step 5

aGroup1.Move(600,300) ← Færdig
aGroup3.Move(600,200) ← Færdig

Step 6

aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Begynd MoveAndDetect *while detection range is increased*
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Begynd MoveAndDetect
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3

Step 7

If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead
 aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
Else
 aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6
End If

Simulation protectGroup2

Step 1

```
allies.Move(30,250) ← Færdig  
enemies.Move(950,250) ← Færdig
```

Step 2

```
allies.Move(250,250) ← Færdig  
enemies.Move(600,250) ← Færdig
```

Step 3

```
//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions  
aGroup1.Move(550,400) ← Færdig  
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig  
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig  
enemies.DetectEnemies(1800) ← Begynd Detect
```

Step 4

```
aGroup1.Move(600,400) ← Færdig  
aGroup3.Move(600,100) ← Færdig
```

Step 5

```
aGroup1.Move(600,300) ← Færdig  
aGroup3.Move(600,200) ← Færdig
```

Step 6

```
aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Begynd MoveAndDetect  
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Begynd MoveAndDetect  
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Vent på aGroup1 og aGroup3
```

Step 7

```
If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead  
    aGroup2.Move(600,250) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6  
Else  
    aGroup2.Move(Base) ← Vent på aGroup2 er færdig med Step 6  
End If
```

Her bør aGroup1 og aGroup3 møde fjenden og udveksle ild, ved at et Interrupt bliver kaldt

Interrupts

```
//allies  
If NOT allies.IsInCombat() AND allies.IsGettingShot()  
    allies.StopMovement()  
    allies.TryDetectEnemies(120)  
End If  
  
If allies.IsEnemyDetected()  
    allies.StopMovement()  
    allies.Engage(allies.enemy)  
End If  
  
//enemies  
If NOT enemies.IsInCombat() AND enemies.IsGettingShot() Then  
    enemies.StopMovement()  
    enemies.DetectEnemies(120)  
End If  
  
If enemies.IsEnemyDetected() Then  
    enemies.StopMovement()  
    enemies.Engage(enemies.enemy)  
End If  
End Interrupts
```


Simulation protectGroup2

Step 1

```
allies.Move(30,250) ← Færdig  
enemies.Move(950,250) ← Færdig
```

Step 2

```
allies.Move(250,250) ← Færdig  
enemies.Move(600,250) ← Færdig
```

Step 3

```
//Group 1 and 3 starts moving to flanking positions  
aGroup1.Move(550,400) ← Færdig  
aGroup2.Move(300,250) ← Færdig  
aGroup3.Move(550,100) ← Færdig  
enemies.DetectEnemies(1800) ← Begynd Detect
```

Step 4

```
aGroup1.Move(600,400) ← Færdig  
aGroup3.Move(600,100) ← Færdig
```

Step 5

```
aGroup1.Move(600,300) ← Færdig  
aGroup3.Move(600,200) ← Færdig
```

Step 6

```
aGroup1.MoveAndDetect(600,250) ← Færdig  
aGroup3.MoveAndDetect(600,250) ← Færdig  
aGroup2.Wait(aGroup1.Step6 AND aGroup3.Step6) ← Færdig
```

Step 7

```
If NOT aGroup1.IsDead AND NOT aGroup3.IsDead ← Kør if'en  
    aGroup2.Move(600,250) ← ???  
Else  
    aGroup2.Move(Base) ← ???  
End If
```

Her bør aGroup1 og aGroup3 møde fjenden og udveksle ild, ved at et Interrupt bliver kaldt

Interrupts

```
//allies  
If NOT allies.IsInCombat() AND allies.IsGettingShot()  
    allies.StopMovement()  
    allies.TryDetectEnemies(120)  
End If  
  
If allies.IsEnemyDetected()  
    allies.StopMovement()  
    allies.Engage(allies.enemy)  
End If  
  
//enemies  
If NOT enemies.IsInCombat() AND enemies.IsGettingShot() Then  
    enemies.StopMovement()  
    enemies.DetectEnemies(120)  
End If  
  
If enemies.IsEnemyDetected() Then  
    enemies.StopMovement()  
    enemies.Engage(enemies.enemy)  
End If  
End Interrupts
```