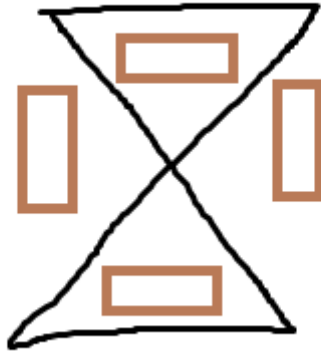


Para empezar, me gustó bastante la idea de ir patrullando por varios puntos. Inicialmente iba a coger las 4 esquinas e ir dando vueltas al mapa, pero decidí que era mejor escoger puntos más cercanos al centro para que a mi soldado le diese tiempo ir a por paquetes de vida o munición. Además, ordené los puntos para que pasase por el centro de vez en cuando de forma que pueda coger paquetes o combatir con más soldados ya que creo que siempre habrá alguno por allí. Este es el camino que más o menos seguirá:



En segundo lugar, creo que un soldado medianamente inteligente debería detectar cuando está bajo de salud o munición. En cualquiera de los casos, mi soldado va al centro. Eso sí, solo va al centro si no está en una batalla porque si no, al irse al centro es muy probable que el soldado que le esté disparando en ese momento acabe con su vida. En el caso excepcional que mi soldado no tenga munición, sí que va al centro abandonando la batalla.

Una vez haya llegado al centro, mi soldado verá los packs que tenga en FOV (o eso espero) e irá a por ellos dependiendo de si necesita salud, munición o ambos.

Cuando mi soldado ve a otro, evalúa si puede sobrevivir la batalla. Si no puede, huye en dirección contraria (si el contrincante viene de la derecha, mi soldado irá hacia la izquierda). Esta parte lo intenté con ifs y elses pero eso no funcionó así que solo utilicé ifs. Ahora, si mi soldado cree que puede ganar la batalla, empieza a disparar e ir hacia el enemigo. A parte de eso, indica que está en batalla. Adicionalmente, deja de rotar si antes lo estaba haciendo.

Si alguien le está disparando al soldado, empieza a rotar hasta encontrarlo. Además, empieza un bucle de chequeos de salud que solo para cuando la salud deja de bajar. En el último chequeo, evalúa si el soldado debe ir al centro a por salud y munición o si puede continuar patrullando. Otra forma de detectar cuando el soldado ya no está en batalla es monitorizando la munición para ver cuando deja de bajar.

Finalmente, siempre que mi soldado llegue a su destino, reinicia sus creencias para que vaya patrullando a su próximo punto de patrulla, P.