

1. Iteration

Agenten Skill (enum)
power (int)

list (Skill, Power, enum)

- Nutzen (let. (1. it. last))
- Schätz (let. dann keine)
- kann global auf Abenteuerliste zugreifen

History next it.
(F. Vec.)



Abenteuer

- Anforderungen
- list of (Skill, Power)

[opt. Entf.]

- Auszahlung: int

Booster

list (Agent)

geht durch Agenten und trägt deren
top4 in Abenteuerliste

zuerst 1/1000
dann 5.8

→ Koalition forming für jede Baustelle

Die möglichen Baustellen mit dem insgesamt
max (Nutzen) werden ausgewählt

Verhandlungsphase: Lösung im Core Suchen
Wenn ja, eine Lösung auswählen.
Wenn nicht, Shapely Value berechnen.