

AI*RoBiT_v1* Primera versió:

Treu uns 4.000pts de mitjana contra Dummys mentre que dummys treuen 1.300pts aprox

Resultats de 15 partides:

Jugador	Nom	Mitja Pts	1r	2n	3r	4t	Pos_Mitja	%Victoria
Jugador 1	RoBiT_v1:	4165	15	0	0	0	1.00	1.00
Jugador 2	Dummy:	1479	0	10	4	1	2.40	0.67
Jugador 3	Dummy:	1216	0	2	6	7	3.33	0.13
Jugador 4	Dummy:	1213	0	3	5	7	3.27	0.20

Segueix una estratègia de decisió molt bàsica, tot i no exprimir el màxim l'informació que té a l'abast faig la millor acció possible per cada unitat individual (també conegut com a Greedy)

- Soldats (per ordre de prioritat):
 - Carreguen verí si no en tenen i tenen enemic a prop
 - Si tenen verí i enemic aprop ataquen
 - Si hi ha kit_de verí aprop van a buscar-lo
 - Sinó busquen els diners/veri/vida que tinguin més propera
- Professor (per ordre de prioritat)
 - Si està ferit i té botiquins es cura
 - Obre la caixa forta si està davant
 - Busca la caixa forta més propera que no tingui un professor més aprop que ell.

AI*RoBiT_v2*

Si bé treu una mica menys (3.500pts de mitjana) contra només Dummys aconsegueix reduir la puntuació de l'enemic, Duumys treuen només uns 500-700s

Resultats de 15 partides:

Jugador	Nom	Mitja Pts	1r	2n	3r	4t	Pos_Mitja	%Victoria
Jugador 1	RoBiT_v1:	1142	1	10	3	1	2.27	0.73
Jugador 2	RoBiT_v2:	2991	14	1	0	0	1.07	1.00
Jugador 3	Dummy:	638	0	1	7	7	3.40	0.07
Jugador 4	Dummy:	704	0	3	5	7	3.27	0.20

- Introdueix concepte de prioritats, s'executa abans una acció d'atac que una de moviment.
- Només es mou el personatge amb l'acció més prioritaria primer, si els altres tenen el mateix objectiu recalcula la jugada no tenint en compte aquell objectiu per els altres.
- Soldats (per ordre de prioritat):
 - Carreguen verí si no en tenen i tenen enemic a prop
 - Si tenen verí i enemic aprop ataquen:
 - Atac a distància 1 té prioritat màxima (vull atacar-lo abans)
 - Enemic a distància 2 té prioritat mínima (vull esperar al màxim ja que si ell es mou abans el mato jo)
 - Bloquejen caixes fortes que no son l'objectiu del professor
 - Busquen els diners/veri/vida que tinguin més propera i que sigui més necessària segons el moment segons un sistema d'heurística.