

1. Fare più punti dell'avversario.
  - 1.1. mi osservo intorno.
  - 1.2. vado nella direzione dove "potenzialmente" si fanno più punti.
    - 1.2.1. non vado, se possibile, nella direzione scelta se "potenzialmente" ostacolo un pacman alleato.
    - 1.2.2. vado, se possibile, nella direzione dove il rapporto punti-tempo è minore.
      - 1.2.2.1. se non vedo più pellet intorno a me, vado verso i possibili pellet salvati in mappa.
      - 1.2.2.2. se non esistono quei pellet li cancello dalla mappa e riparto dal punto 1.2.
      - 1.2.2.3. se non esistono pellet nella mappa, vai ad esplorare zone di mappa non viste.
  - 1.3. nella direzione scelta c'è un avversario davanti a noi:
    - 1.3.1. posso trasformarmi e lui no:
      - 1.3.1.1. vinco? tiro dritto.
      - 1.3.1.2. pareggio? mi trasformo.
      - 1.3.1.3. perdo? mi trasformo.
    - 1.3.2. possiamo entrambi trasformarci:
      - 1.3.2.1. vinco? aspetto, punto 1.3.1.
      - 1.3.2.2. perdo? mi trasformo.
      - 1.3.2.3. pareggio? mi trasformo.
    - 1.3.3. nessuno si può trasformare:
      - 1.3.3.1. vinco? tiro dritto.
      - 1.3.3.2. pareggio? cambio direzione.
      - 1.3.3.3. perdo? cambio direzione.

//TODO gestire la speed: quando corro via da un nemico  
gestire posizione turno precedente e posizione corrente per  
vedere differenze e quindi direzioni