**Gruppinformation**

*Medlemmar:*

Kim Hansson kiha10

Erik Hörlin erhd10

Rasmus Tilljander rati10

*Botnamn:*

ReaverDrop

*Ras:*

Zerg

*Casters - Ability:*

Lurker - Burrow

Queen - spawn broodling

Defiler - Plague & Dark swarm

Drone - Burrow

**Genomförda förbättringar**

Vi la mycket energi på att förbättra vårt AI:s marco-förmåga i den mån att vi ville ha en starkare ekonomisk AI. Vi ändrade ordningen på hur den bygger hatcherys, så att den först kommer ta en expansion och sedan göra ett macro-hatchery istället för tvärtom vilket var fallet tidigare.

Vi fixade även så att AI:n enbart uppgraderar ett lair istället för att göra varje nytta hatchery till lair och sedan hive.

Vi satte också en spärr på enhetsbyggandet så att den nu gör en kontroll av hur många arbetare den har totalt innan den bygger några offensiva enheter.

Vi sänkte spärren på byggnader och enheter så att AI:n inte väntar lika länge innan den börjar bygga dessa.

Vi ändrade uppgraderingssystemet lite genom att få den att gå igenom nästa prioritetsnivå ifall den ej hittat en uppgradering i nuvarande nivå som kan byggas för tillfället. Vi höjde dessutom taket på andel mineraler som den ska ha innan den börjar uppgraderingen.

Vi sänkte den gräns som Overlords byggs efter så att vi ej för ut för många i början av spelet då detta kan fullständigt förstöra en ekonomi.

Vi tog bort den kod som automatiskt bygger refinerys vid varje ny bas. Istället måste man specificera i scriptet när man vill ha ett refinery byggt.

Vi fixade en bugg i BTHAIModule där motståndaren tog våra arbetare till sin bas när han byggde en ny sådan.

En egenbyggd overlordmanager som sköter all kontroll av overlords till t.ex scouting, gridsearch drops etc.

Assistkod för byggnader i commandern så att defensiva squads går tillbaka till byggnader som blir anfallna.