

Layer1-Stage02 開かない出口

code

```
if map:CanPickup(0, 0) then
    return "Pickup"
end

if map:Get(0, 0) == "I" and inv:IsExist("Orb") then
    return "UseItem", "Orb"
end

-- ===== 変更部分(ここから) =====
if map:Get(0, 0) == "$" and inv:IsExist("Key") and his.prev_object ~= "Key" then
    return "UseItem", "Key"
end
-- ===== 変更部分(ここまで) =====

if map:CanEnter(-1, 0) and his.prev_action ~= "TurnLeft" then
    return "TurnLeft"
end

if map:CanEnter(0, 1) == false then
    return "TurnRight"
end

return "MoveForward"
```

意識

(変更部分のみ)

- もし、現在地に出口(施錠)がある、なおかつ、持ち物に鍵がある、なおかつ、前回のオブジェクト(使用アイテム)が鍵-ではない、なら
 - 行動決定「アイテムを使う, 鍵」

解説

- Layer0-Stage03 と同様に、前回と同じ状況,同じ判定結果を繰り返さないように組む
 - 前回の行動が "TurnLeft" 等のオブジェクト指定の無いアクションだった場合、prev_object は nil になる