

Layer1-Stage01 アイテムを拾う/使う

code

```
-- ===== 追加部分(ここから) =====
if map:CanPickup(0, 0) then
    return "Pickup"
end

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

if map:Get(0, 0) == "$" and inv:IsExist("Key") then
    return "UseItem", "Key"
end
-- ===== 追加部分(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

(追加部分のみ)

- もし、現在地に拾えるもの(アイテム)がある、なら
 - 行動決定「拾う」
- もし、現在地に台座(宝玉無し)がある、なおかつ、持ち物に宝玉がある、なら
 - 行動決定「アイテムを使う, 宝玉」
- 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、なら
 - 行動決定「アイテムを使う, 鍵」

解説

- アイテムを拾う/使うの条件を Layer0 で作成したプログラムより先に配置することで、「現在地でできることが無くなってから移動する」プログラムになる
- "UseItem" を返すときは、カンマ区切りで続けて使用アイテムも記述する