

# Layer1-Stage06 銃の有無で敵への対応を変えられるか？

---

## code

---

```
if inv:IsExist("Gun") and map:CanEnter(0, 1) then
    if map:IsProwler(0, 2) or (map:CanEnter(0, 3) and map:IsProwler(0, 4)) then
        return "UseItem", "Gun"
    end
end

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") and his.prev_object ~= "Key" then
    return "UseItem", "Key"
end

-- ===== 変更部分(ここから) =====
if map:CanEnter(-1, 0) and (inv:IsExist("Gun") or map:IsProwler(-2, 0) == false) and his.last_move_action ~= "TurnLeft" then
    return "TurnLeft"
end
-- ===== 変更部分(ここまで) =====

if map:CanEnter(0, 1) == false or map:IsProwler(0, 2) then
    return "TurnRight"
end

return "MoveForward"
```

## 意識

---

(変更部分のみ)

- もし、左側が通れる、なおかつ、銃を持っているか左一歩先に敵がい-ない、なおかつ、前回の移動行動が「左を向く」-ではない、なら
  - 行動決定「左を向く」

## 解説

---

- TurnLeft を実行したい状況(左に進める時)として「敵がい-ないこと」が不成立でも「銃を持っている」が成立しているなら(倒せるので)OKとしている