

# Layer1-Stage05 壁越しの敵を撃たないようにする

---

## code

---

```
-- ===== 変更部分(ここから) =====
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
-- ===== 変更部分(ここまで) =====

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

if map:CanEnter(-1, 0) and map:IsProwler(-2, 0) == false and his.prev_action ~= "TurnLeft" then
    return "TurnLeft"
end

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

return "MoveForward"
```

## 意訳

---

(変更部分のみ)

- もし、持ち物に銃がある、なおかつ、すぐ前方に壁が無い、なら
  - もし、1歩先に敵がいる、または、1歩先の前方に壁が無くて2歩先に敵がいる、なら
  - 行動決定「アイテムを使う, 銃」

## 解説

---

- 1層目のIF文で「1歩先に敵がいた場合に攻撃できるかどうか」の判定をしている
- 2層目のIF文で実際に攻撃対象がいるか「1歩先に敵がいる」または「2歩先に敵がいてその直前の壁が無い」の判定をしている