

# Layer1-Stage03 敵を避ける

---

## 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

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 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

-- ===== 変更部分(ここまで) =====

return "MoveForward"
```

## 意識

---

(変更部分のみ)

- もし、左側が通れる、なおかつ、左一步先に敵がい-ない、なおかつ、前回の行動が「左を向く」-ではない、なら
  - 行動決定「左を向く」
- もし、前方が通れ-ない、なおかつ、前方一步先に敵がい-ない、なら
  - 行動決定「右を向く」

## 解説

---

- TurnLeft を実行したい状況は「左に進める時」なので「敵がい-ないこと」を条件に追加する
- TurnRight を実行したい状況は「前に進めない時」なので「敵がいること」を条件に追加する