

Layer1-Stage04 敵を倒す

code

```
-- ===== 追加部分(ここから) =====
if inv:IsExist("Gun") and (map:IsProwler(0, 2) or map:IsProwler(0, 4)) then
    return "UseItem", "Gun"
end
-- ===== 追加部分(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

(追加部分のみ)

- もし、持ち物に銃がある、なおかつ、1,2歩先に敵がいる、なら
 - 行動決定「アイテムを使う, 銃」

解説

- 銃使用を判断している部分 if A and (B or C) then ~ end は、A が成立していて B か C のいずれかが成立するのであれば then 内を実行する構造になっている
 - 2つの map:IsProwler() を or で繋げてカッコ()で括っているので、どちらかに敵がいれば true となる