Agents.

Agents placeras i en okänd miljö. Den vet hur många noder. Den ska hitta alla noder och sedan gå till målet.

Animate

sista punkten ska vara målet

fuic

1. Fortsätta på vår pathfinder i prolog. Lägga till att den ska hitta X-antal punkter i en okänd miljö. Implementera förbättrad decision-making, där agenten inte går efter en bestämd ordning av operationer utan kan även anpassa sig.
2. Utföra object recognition eller text recognition
3. Skicka en lång mail till Anne om vf vi ens göra detta.
4. ge upp på livet

2018-12-03:

heatwave = (abs(X1-X2) + abs(Y1-Y2)) / antal diagonala steg