El emperador está buscando las bases y las tropas rebeldes. Para encontrarlas lanza sondas por todo el cuadrante del sistema. El cuadrante estará dividido en sectores.

Las **bases** se distribuyen por los sectores del sistema y nos interesa saber de cada una: un **código**, una **descripción** y un **tipo** (base médica, base militar o base científica). Para el código nos vale un número aleatorio entre 1 y 100 y para el nombre uno aleatorio también entre estos (Luke, Leia, Obiwan… bueno, el nombre que quieras, no tiene por qué ser de estos). El tipo de la base también será generado al azar.

Las **tropas** tendrán un **código**, un **capitán** y un **número de tropas** (todo esto generado al azar).

Se iniciará el tablero con bases y tropas colocadas aleatoriamente (una vez colocados estos elementos de la simulación no se moverán). En un mismo sector podrá haber una tropa y/o una base.

Las **sondas** saldrán de un **crucero imperial**, hacia los sectores. Aunque el crucero tiene 20 sondas, sólo podrá controlar el acceso de 10 de estas al cuadrante, cada vez. Las sondas saldrán todas del crucero y pugnarán por investigar los sectores del cuadrante, posicionándose en él de forma aleatoria… si pueden.

Las **sondas** tienen la siguiente información: **id** (código al azar) y **tipo sonda** (especializada en detectar bases o especializada en detectar tropas enemigas). Cuando una sonda accede a un sector, si su tipo se lo permite detectará lo que haya y generará un informe que será enviado al crucero. Si, por ejemplo, la sonda detecta tropas y en el sector no hay nada o una base, no generará un informe. El informe constará de la **posición del sector** y una **descripción** de lo encontrado (tropa o base, y tipo de la base). No se puede perder ningún informe por lo que el acceso de las sondas al almacén general de informes debe ser controlado.

Como herramienta de defensa los rebeldes constan de **3 pulsos electromagnéticos** **aturdidores**. Cuando los usan en determinadas casillas, las sondas que accedan a esos sectores quedarán neutralizadas durante un tiempo, hasta que el pulso electromagnético la libere. Durante ese tiempo esa sonda no hace nada, ni sale del cuadrante ni nada. Estos hilos tardan 20 segundos entre ejecución y ejecución, no se están ejecutando constantemente. Pasado ese tiempo eligen otra casilla donde colocarse.

Finalmente, cada x tiempo, llegan **refuerzos**, que se distribuyen por las casillas de los sectores donde haya tropas (se incrementarán un 5% con cada refuerzo). La llegada de estos refuerzos no debe interferir con el resto de la simulación.

*“UUGHgggHh ghhgrgfhhh UUGhhffgrgh”*

**Chewbacca**