Estrategia de un Agente Inteligente en PYGOMAS

*David Beltran Garceran*

*Grupo: L1-3CO21*

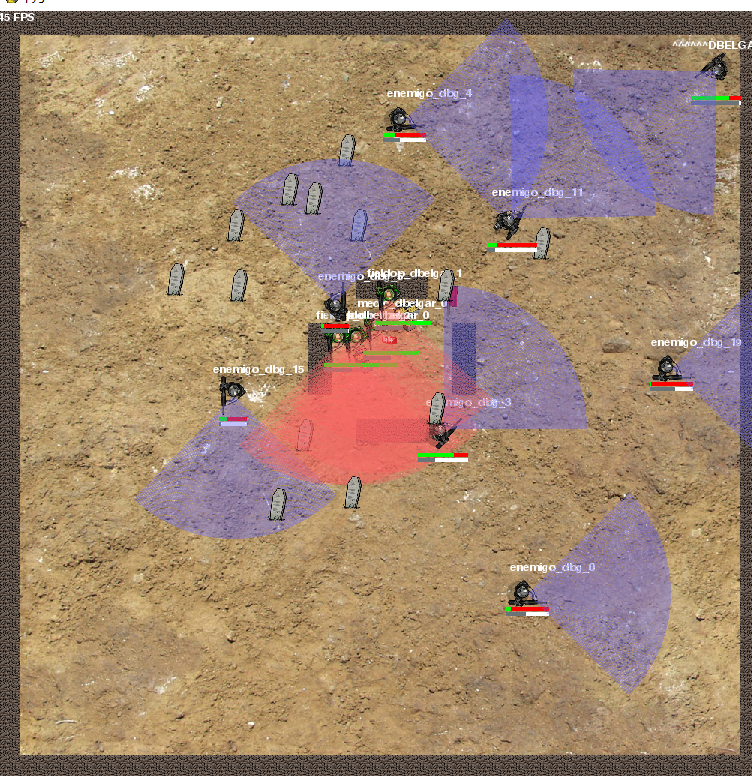
En este documento se presenta la estrategia de un agente implementada en *.asl* para PYGOMAS. Para ello, se usan imágenes a modo de ejemplo.

**Estrategia:**

El agente se dirige a la esquina más cercana (en este caso arriba a la derecha). Si se encontrase con enemigos dispararía sin dejar de dirigirse a la esquina. Podría darse el caso de que se encontrase con varios enemigos y no lograse sobrevivir, sin embargo este caso no es tan probable. 

*(Agente ^^DBELGAR^^ arriba a la derecha dirigiéndose a la esquina más cercana)*

Podemos observar que el agente ya ha llegado a la esquina más cercana, desde ahí controlará si se acerca algún enemigo. En el caso de que se quedase sin munición, el agente se dirigiría al centro a reponerla.



*(Agente ^^DBELGAR^^ arriba a la derecha jugando defensivo)*

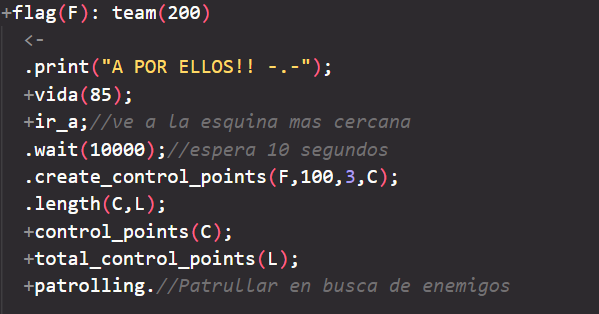
Transcurrido un minuto, el agente se moverá al centro del mapa para tratar de eliminar los enemigos restantes patrullando alrededor de unos puntos de control aleatorios.

Si se quedara con poca vida, se dirigiría de vuelta a la esquina para jugar defensivo.Imagen que contiene circuito, grafiti

Descripción generada automáticamente

*(Agente ^^DBELGAR^^ abajo a la izquierda dirigiéndose al centro a patrullar)*

ANEXO

Texto

Descripción generada automáticamente