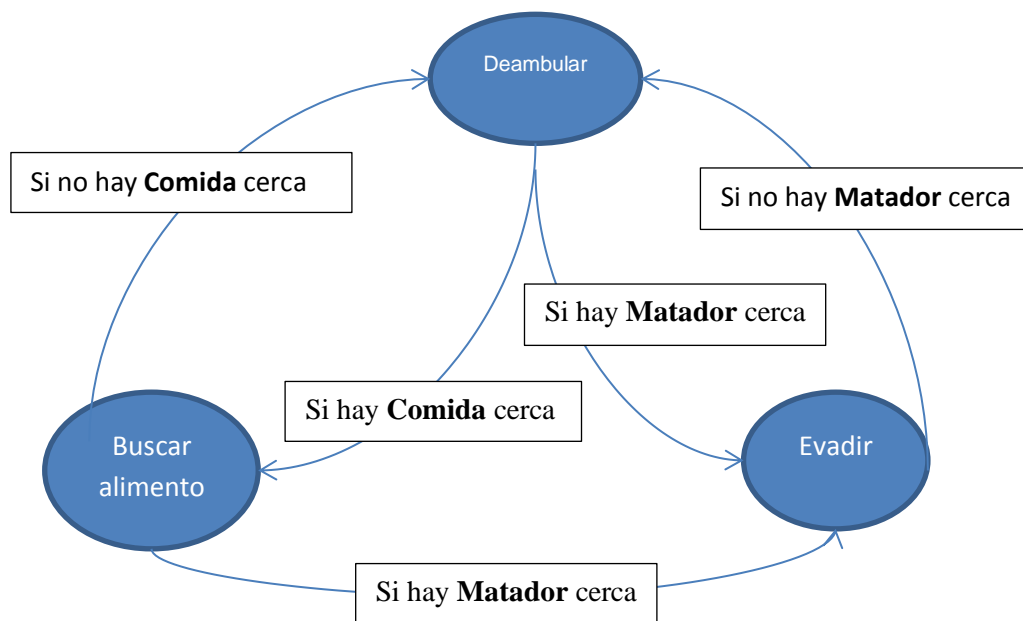
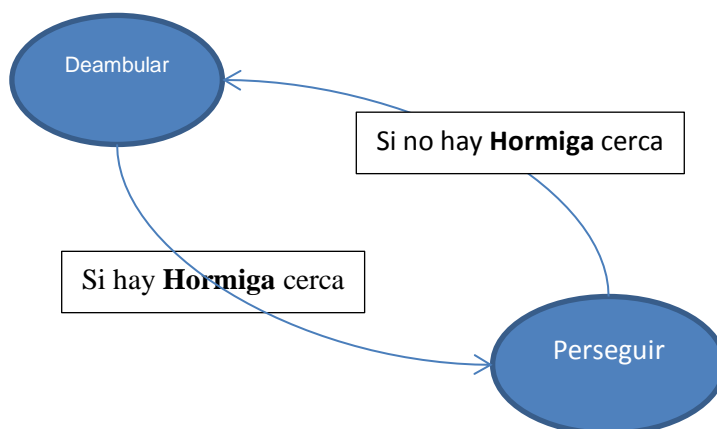


Diagrama de estados

Hormiga



Matador



¿Puede hacer que se parezca un poco más a algo divertido?

- Las hormigas deberían buscar alimento solo cuando lo necesiten, para ello tendrían que tener un contador de energía el cual se gasta a medida que caminan. Si no comen se mueren.
- Mejorar la forma en que las hormigas evaden a los matadores.
- Mejorar la forma en que los matadores buscan las hormigas. Los matadores podrían tener un contador similar al de las hormigas para que solo persigan hormigas cuando tengan hambre. Si no comen se mueren
- La velocidad debería ser variable de acuerdo a la actividad que realiza la Hormiga y el Matador. Ej. Si la hormiga busca alimento lo hace a una velocidad, si está evadiendo un matador podría cambiarla para que sea más rápida. Si el matador busca una presa lo hace con una velocidad, cuando la encuentra la acecha aumentando la misma.
- Tanto los matadores como las hormigas de acuerdo a su energía van más rápido o más despacio
- Las hormigas podrían recordar algunos de los lugares con comida. Al juntarse dos hormigas intercambian esa información

¿Considera necesario agregar algún estado extra a las FSM de las Hormigas o los Matadores?

- Los matadores tendrían un estado más que sería similar al buscar alimento. Esto es si se implementa lo que esta descrito en la pregunta anterior.
- Las hormigas tendrían un estado más que es cuando otra hormiga está cerca, se acercan e intercambian las posiciones de los alimentos.