

# AGENTE SOLDADO



## 1. Explicación código

Inicialmente, nuestro agente se dirige al punto más cercano de entre las cuatro esquinas o el centro, con la creencia “campear”. Éste cálculo lo hacemos mediante la función “esquina\_cercana” que hemos definido en el archivo .py. La razón para ir a las esquinas es evitar el baño de sangre inicial, pero si el agente está cerca del centro y se dirige a una esquina entonces es seguro que muera, por tanto tiene más probabilidades de sobrevivir en el centro, de algún modo.

Una vez llegue al destino de campeo, preferiblemente una esquina, el agente queda mirando al centro y esperando unos segundos para dejar que los enemigos se maten entre ellos

desde un punto seguro, mediante las creencias “target\_reached(T): destino\_camp” y “al\_acecho”.

Una vez cesa en el acto de campear, se dirige al centro con el objetivo de reestablecer la salud y munición si resulta necesario, y patrullar las entradas a estos recursos, con los objetivos “+!patrullar” (realmente más que patrullar, vigilamos las entradas mirando a las esquinas del mapa, no hay desplazamiento por parte del agente).

Por lo que respecta a la sed de sangre de nuestro agente, en primer lugar y mientras se dirige a campear, tiene la creencia de disparar cuando encuentre un enemigo en su campo de visión. Sin embargo, una vez termina de campear, tiene las creencias de perseguir al enemigo que tenga en su campo de visión mientras le dispara si cree que tiene ventaja (mayor salud y munición disponible), o en cambio huye a campear si tiene menor salud o está sin munición.

## 2. Autores

- David Oltra Sanz 3CO21
- Diana Bachynska 3CO21