

# **DynaBlaster**

**Łukasz Tomankiewicz**

**Bartosz Żyliński**

## **I.     Koncepcja „algorytmu” gracza:**

W pierwszej kolejności sprawdzane jest na jakie pola ( w którym kierunku ) gracz może wejść. Po wygenerowaniu tej listy sprawdzane są po kolei każde z pól na niej zawartych. Wyszukiwane są pola, które nie są w zasięgu żadnej bomby. Jeżeli jest ich więcej niż jedno to wybierane jest dowolne z nich. Jeżeli wszystkie są w zasięgu bomb to sprawdzane jest aktualnie zajmowane pole. Jeżeli jest ono bezpieczne to gracz pozostaje na nim do czasu aż stan planszy ulegnie zmianie. Jeżeli nie jest ono bezpieczne to następuje wyszukanie najbliższego bezpiecznego pola. Gracz kieruje się w stronę tego pola. Podczas chodzenia po planszy gracz stawia bomby. Preferowane są pola, dla których jest największy możliwy zasięg wybuchu ( otoczenie pola ma jak największą liczbę pól typu walkable ). Oprócz tego gracz stawia również bomby gdy w pobliżu niego znajduje się przeciwnik.