

## **Dyna**

### ***Imiona i nazwiska twórców***

Krzysztof Kaźmierczyk

### ***Klasy implementujące interfejsy ICPlayerFactory oraz IPlayerFactory***

- Interfejs ICPlayerFactory: `com.jdyna.players.kkazmierczyk.KazikFactory`
- Interfejs ICPlayerFactory: `com.jdyna.players.kkazmierczyk.KazikLocalFactory`

### ***Opis algorytmu sztucznej inteligencji***

Decyzja o wykonaniu ruchu jest dwuetapowa. W pierwszym etapie zostaje uaktualniona informacja na temat planszy (pozycje graczy, liczba posiadanych przez nich bomb, aktualizacja czasów wybuchów bomb itd.). Na etapie tym brana jest pod uwagę zarówno informacja, gdy nadeszła ramka jest młodsza od ostatniej, która się pojawiła, jak również brane są pod uwagę pewne informacje z ramek starszych od najnowszej (uaktualniane czasy postawienia bomb itd.).

W drugim etapie wyznaczany zostaje wyznaczany punkt docelowy, do którego ma iść robot oraz decyzja o położeniu bomby.

Punkt docelowy jest wybierany w następujący sposób:

- Jeżeli w najbliższym czasie wybuchnie bomba mogąca zabić gracza, idź do najbliższego bezpiecznego pola (przede wszystkim nie umrzeć)
- W przeciwnym razie, jeśli na planszy znajduje się jakiś bonus, to idź po najbliższym znajdującym, jeśli nie ma – idź w stronę najbliższego gracza. Słowo najbliższy w obu przypadkach oznacza osiągalny w najkrótszym czasie (uwzględniając wybuchy bomb).

Decyzja o postawieniu bomby jest następująca: Jeżeli od gracza przeciwnego dzieli gracza odległość mniejsza niż pewna stała liczba ramek oraz ostatnia bomba była postawiona nie później niż pewien stały czas, to stawiaj bombę.

### ***Uwagi***

- Robot zdobył trzecie miejsce w konkursie zorganizowanym na wykładzie.
- Launch Eclipsowy uruchamiający klienta Corbowego znajduje się w katalogu `etc/launches`.