La mayoría de los códigos creados tienen la misma base:

-Datos:

-Conjuntos:

-Condicionantes (C): Situaciones que se dan en el juego y que influyen en tomar una u otra decisión

-Acciones (A): Distintas acciones que se tomaran en base a los condicionantes y las ponderaciones que se le dan a estos.

-Bases aéreas (B): Bases aéreas en las que poder dejar las aeronaves compradas

-Casillas (L): Casillas en las que poder movilizar las aeronaves desde las bases aéreas o a las que atacar

-Parámetros:

-Y: Da los coeficientes de importancia a cada condicionante en función de la acción o casilla que implique.

-S: Se da o no cada condicionante en el juego

-K: Coste de la acción a tomar

-P: Presupuesto actual

-D: Distancia entre una casilla y otra

-A: Existencia de superioridad aérea

-Variables:

-X: Binaria que cuando sea "1" determinará la acción a tomar

-Función objetivo: Tratará de maximizar una función en la que la variable X decidirá que acciones tomar (limitadas por presupuesto o por que solo se puede tomar una decisión) maximizando la puntuación total de las decisiones tomadas en función de los condicionantes que se están dando en el juego

-Restricciones: Limitaran el número de acciones que se pueden tomar ya sea por número o por presupuesto, la cantidad de casillas que e pueden tener en cuenta para movilizar...

-.dat: Se detallan los conjuntos y parámetros. Los condicionantes hacen referencia a situaciones que el propio código de PyGame deberá ser capaz de reflejar si se dan o no. Subrayado de amarillo se encuentran los parámetros cuyo status deberá ser también reflejado por el código PyGame

-.run: Código para ejecutar

---

Los códigos creados para crear la "lógica" necesaria que haga funcionar al J2 (máquina) se dividen en 4 carpetas:

-CÓDIGO PARA DECIDIR QUE COMPRAR: Un solo código que permite decidir que comprar en la pantalla de la tienda

-CÓDIGO PARA DECIDIR DONDE COLOCAR LO COMPRADO: Un código para cada producto que puede ser comprado que permite decidir donde colocarlo (bases aéreas para las aeronaves y todas las casillas propias para los medios anti aéreos)

-CÓDIGO PARA DECIDIR DONDE MOVILIZAR LAS AERONAVES: Un código para cada aeronave que permite decidir a que casilla movilizar cada aeronave

-CÓDIGO PARA DECIDIR DONDE ATACAR CON LAS AERONAVES: Un código para cada aeronave (excepto avo.transporte) que permite decidir a que casilla atacar

---

Además en la carpeta se encuentra un Excel en el que aparecen las matrices y proposiciones lógicas utilizadas para crear sus correspondientes códigos en AMPL