אורי,

כל ההוספות והשינויים שלי מסומנים כדי שיהיה קל לעקוב.

יש לי כמה הערות,

ראשית זה קצת שונה מהכיוון שהצעתי, נראה לי שאם אתם מסכימים עם ההצעה אז כדאי קודם לבצע (לשפר את בוט 9 ולהוסיף את היכולות של הבואט שלכם ולסדר אותם ביחד) ורק אחר כך להרחיב את האסטרטגיה. ההמלצה שלי ללכת על דברים פשוטים ועובדים במדויק ורק אחר כך לסבך.

אם אתם לא מסכימים אז אפשר לדבר עוד פעם,

ביחס למסמך ראה הערות

שלב ראשון:

בחירת אסטרטגיה:

תוקפנית או לא

כמות תוקפים, כמות כובשים

יעדי תקיפה ובאיזה עוצמת אש

יעדי כיבוש ואיזה עוצמת אש

יעדי הגנה ועוצמת אש??

שלב שני ביצוע:

קבוצה תוקפת:

1. מצא קבוצות של כל הפיראטים.
2. אם מצב הקבוצות של האויבים השתנה מהפעם הקודמת:
   1. ספור כמה פעמים האויב שינה את המבנה שלו. למה?
   2. מצא את הקבוצה הכי גדולה של האויב.
   3. מצא את הפיראטים שיכולים להוות קבוצה.
3. סדר את הקבוצה התוקפת כך שהיא תתקוף ביעילות.
4. ההחלטה הזו שייכת למודל אסטרטגיה, רצוי לשמור על אחריות כל מודל בנפרדלך כך שהקבוצה כולה הולכת בכיוון אחד כדי לא להתבלגן.

השאר כובשים:

1. לך לאי עם העדיפות הכי גדולה.
2. מנגנון בריחה. זה קצת מסובך הייתי מתחיל עם משהו יותר פשוט מדבג ואז מסבך

מנגנון בריחה:

1. אם יש אויב קרוב למטרה ואתה קרוב למטרה:
   1. אם גודל האויב שווה לגודל שלי ואין לו רוח רפאים – הצב את הפיראט כך שברגע שהאויב מנסה לכבוש, הוא מת. או לחילופין חכה שהוא יתחיל לכבוש ואז תתקוף
   2. אם גודל האויב גדול משלי:
      1. מנסה ללכת למטרה עם העדיפות השנייה.
      2. אם לא יכול, מנסה ללכת לפיראט הידידותי הכי קרוב.
      3. אם לא יכול, יברח וינסה לא להיהרג.
   3. אם גודל האויב קטן משלי:
      1. בדוק האם שווה להישאר ולהמשיך לכבוש או לצאת ולהרוג את האויב.
2. אם יש אויב קרוב אליך ואתה רחוק מהמטרה:
   1. אם גודל האויב שווה משלי:
      1. מנסה להפוך לספינת רפאים וממשיך ללכת למטרה וכשמגיע חוזר לרגיל.
      2. אם לא יכול, יעשה את 1.b.

* רצוי להחיל את הקוד של בוט9 על הכובשים.
* לבדוק האם המקסימום בשורה של סידור יהיה שלוש או ארבע. לא ברור
* רצוי לעשות בקבוצה של התוקפים רוח רפאים כדי לבלבל את האויב.

עדיפות איים:

לפי מספר הנקודות שהם מקנות

1. מספר התורות הקטן ביותר לקבלת נקודת בהתחשב במצבו.
2. אי שלנו שמאויים = מספר הצעדים אל האי (ניטרול האויב)
3. אי נטרלי = מספר צעדים אליו + כיבוש
4. אי עוין = צעדים אליו + ניטרול + כיבוש

שילוב אי אוצר בחישוב הוא קצת יותר מסובך משאיר לשלב הבא, גם את עוצמת הכיבוש של אי עם איוב חלש הייתי דוחה כרגע