

ACCIONES

VELOCIDAD — más velocidad más consumo

setVelocitatLineal (1-6)

setVelocitatAngular(1-9)

MOVIMIENTO

endavant() isEndavant()

enrere() isEnrere()

esquerra() isEsquerra()

dreta() isDreta()

atura() isAturat()

gira(grados) en sentido antihorario . Grado negativo para girar en sentido horario

mira(x,y) mira HACIA x,y

hyperespai() . Agente aparece en un lugar aleatorio . Limitado y consume mucho

VISIÓN

setAngleVisors(grados) . Grados entre visores laterales y central .

setDistanciaVisors(0-400) distance de vision

DISPARAR

dispara() . No se puede disparar mientras el proyectil anterior no acaba su trayectoria

perforadora() . Igual que dispara() pero puede atravesar paredes y escudos . Se consigue a través de recursos

DEFENSA

activascut() dura 5s y se consigue en forma de recursos

INICIALIZACIÓN Y COMPORTAMENT

inicia()

avaluaComportament() actualiza la posición y acción del agente

