# Aktorzy – Tomasz Trębski

## Kłusownik

Kłusownik jest aktorem ofensywnym, który posiada możliwość łapania ryb (jednocześnie je zabijając), jeśli takowe znalazły się w jego zasięgu. Ponadto może przekupić leśniczego, jeśli ilość gotówki, którą posiada przekracza poziom korupcji leśniczego. Innym atutem tego aktora, jest to, że jest on w stanie uciekać, aby uniknąć schwytania. Takie działanie jest możliwe, jeśli kłusownik widzi w swojej okolicy, chociaż jednego leśniczego.

## Leśniczy

Leśniczy jest typem aktora, którego głównym zadaniem jest łapania kłusowników oraz wystawianie mandatów za brak ważnego dowodu lub kłusownictwo. Aktor leśniczego, w mojej implementacji, został wyposażony w elementy pozwalająca mu realizować wyżej wymienione zadania.

Zadanie:

1. Wystawienie mandatu

To czy mandat zostanie wystawiony jest uzależniony od sąsiedztwa aktora. Jeśli w okolicy (określonej zasięgiem ruchu leśniczego) znajduje się kłusownik, zostanie mu wystawiony mandat. Wysokość kary jest tym większa im niższy jest współczynnik korupcji oraz tego, czy aktor jest kłusownikiem, czy też jedynie nie posiada ważnego dowodu. W przypadku, gdy aktor nie posiada ważnego dowodu oraz jest kłusownikiem, wysokość kary jest 4 krotnie wyższa niż, w przypadku samego braku dowodu.

1. Ścigania kłusownika

W kontekście ścigania kłusownika, dla mojego aktora, została przeciążona metoda, której zadaniem jest wytypowanie następnego pola do przesunięcia. Leśniczy przesuwa się zawsze w kierunku najbliższego, w danej turze, kłusownika. To czy w okolicy aktora znajdują się kłusownicy, ustalane jest na podstawie zasięgu wzroku.