Función eval()

## Como funciona

Nuestra función eval utiliza varios factores para determinar la puntuación del estado:

* Posición de los masters propio y rival
  + En caso de no encontrar alguno de los dos, devuelve INF si ganó el agente o -INF si perdió.
  + En caso de que alguno de los masters llegue a la shrine, devuelve INF si el master del agente llegó, y -INF si el master rival llegó.
* Control del centro
  + Le damos una pequeña pero útil importancia a esta variable, contando la cantidad de peones (no master) que se encuentran en las posiciones centrales (B3, C3 y D3)
* Cantidad de piezas vivas
  + Recorremos el tablero y contamos la cantidad de piezas vivas del agente y del rival, y al score se le suma (piezas\_propias – piezas\_rival) multiplicado por una “constante de importancia/peso”

## Justificación

Elegimos estos tres factores ya que al ser un tablero pequeño y tener un tiempo limitado de 50ms por jugada, nos pareció la opción más competitiva dentro de los limites de tiempo.

* Con la posición de los masters podemos fácilmente decidir si la partida termino en victoria o en derrota sobre ese estado.
* Utilizando un control del centro podemos asegurar mayor cantidad de acciones posibles por jugada por libertad de movimiento y protección de las demás piezas
* Contando la cantidad de piezas vivas, y teniendo en cuenta que en el onitama existen solo 5 piezas las cuales pueden moverse de igual manera todas dependiendo de la carta, nos pareció lo mejor mantener una mayor cantidad de piezas que el rival en todo momento posible.