Analyseergebnisse 20.06.2022 vom Branch BugFixing2

Hat nix mit dem Team zu tun. Hier schaut er nur, ob er in die Endzone geht

```
// submit block, if its in the right direction
// original //if(nextAgentStatus.GetAttachedElementsAmount() > 0 && visibleThing.getThingType().contains("er
if(nextAgentStatus.GetAttachedElementsAmount() > 0 && visibleThing.getThingType().contains("entity-5")
&& NextAgentUtil.IsAgentInGoalZone(nextAgentStatus.GetGoalZones()) )
{
```

 $NextAgentUtil. NextTo\ liefert\ sehr\ oft\ false,\ obwohl\ ich\ neben\ einem\ Dispenser\ stehe$

Position ist hier [13, 20], WestPoint aber [-1,0]

```
* @return boolean

* @return boolean

*/

public static boolean NextTo(Vector2D position, NextAgentStatus status) {

    if (position.equals(NextConstants.WestPoint) && !status.GetAttachedElements().contains(NextConstants.WestPoint)) {

        return true;

    }

    if (position.equals(NextConstants.NorthPoint) && !status.GetAttachedElements().contains(NextConstants.NorthPoint)) {

        return true;

    }

    if (position.equals(NextConstants.EastPoint) && !status.GetAttachedElements().contains(NextConstants.EastPoint)) {

        return true;

    }

    if (position.equals(NextConstants.SouthPoint) && !status.GetAttachedElements().contains(NextConstants.SouthPoint)) {

        return true;

    }

    return false;
```

```
return NextAction/Rapper.CreateAction(HextConstants.EActions.move, new Identifier("w"));

public static Action GenerateSatMove() {
    return NextActionManaper.CreateAction(HextConstants.EActions.move, new Identifier("e"));
}

/**

**Reports, if a Thing is next to the Agent

**Genorm Database ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

**genorm Sation ** Value y Value of a Thing

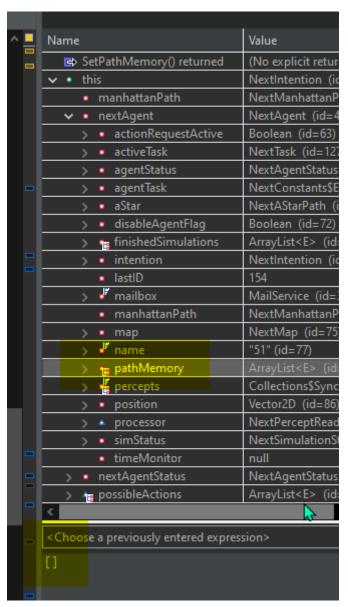
**genorm Sation ** Value y Value of Thing

**pharea status ** Source of Information

**pharea status ** Source of Information ** Source of Information ** Source of Information ** Sourc
```

Findet manchmal keinen Weg dahin. (evtl Debuggerproblem)





Zum Dispenser gehen, ein Dispenser entdeckt, steht direkt davor und dann findet er ihn nicht mehr

