

Switch-Case Anweisung

- Ersetzen von -> durch break-Statement

```
// - SimulationEnd Messages  
case "simEnd" -> {  
    simStatus.SetFlagSimulationIsFinished();  
}
```

```
switch (Constants.EPercepts.valueOf(percept.getName())) {  
    // - SimulationStart Messages  
    case simStart:  
        simStatus.SetFlagSimulationIsStarted();  
        break;  
    case name:  
        try {  
            agentStatus.SetName(percept.getParameters().get(0).toPercept());  
        } catch (Exception e) {  
            agent.Say("Error in NextPerceptReader - evaluate - name: \n" + e.toString());  
        }  
        break;  
}
```

- Ersetzen der einzelnen Try-Catch zu einem Übergeordneten

```
try {  
    switch(getName()){  
        case 1:  
            break;  
        case 2:  
            break;  
        default:  
            break;  
    }  
} catch (Exception) {  
    agent.Say("Ausgabe");  
}
```

Neue Ordnerstruktur angelegt

- Agents
 - Halten alle Klassen, Informationen zu den Agents selbst
- General
 - Struktur für Allgemeines, Konstanten, etc
- Map
 - Enthält den Teil der Map
- Percept
 - Behandelt alle Verhaltensmuster vom Server

