

## Strategia bota do gry w Great Escape

Odległość od mety - funkcja **dist**, liczba ruchów dzielących gracza od mety przy założeniu, że nikt nie będzie stawiał ścian, liczona BFSem.

Ocena stanu gry - funkcja **evalGrid**, zwraca parę liczb całkowitych będącą oceną stanu gry. Stan A jest uznawany za lepszy od stanu B jeśli evalGrid(A) jest większe (porównując najpierw po pierwszej, potem po drugiej liczbie z pary) od evalGrid(B). Pierwsza wartość z pary obliczana jest jako różnica odległości przeciwnika najbliższego mety i odległości bota od mety. Druga wartość jest sumą odległości wszystkich przeciwników od mety. Druga wartość jest używana w przypadku, kiedy postawienie ściany nie może oddalić najlepszego przeciwnika od zwycięstwa, ale może przeszkodzić innym przeciwnikom.

**Strategia** bota polega na każdorazowym wyborze ruchu maksymalizującego funkcję evalGrid. W przypadku ujemnej pierwszej wartości funkcji evalGrid (stan przegrywający) bot postawi optymalną ścianę (wg evalGrid), w innym może też wykonać ruch.