

1. Zmena vzdialenosti

Na určenie vzdialenosti hráča od lopty, pri ktorej hráč spomalí svoj pohyb k lopte sa používa konštanta `EDGE_DISTANCE_FROM BALL` v balíku `sk.fjii.jim.decision.situation`, konkrétne v triede `Situation`. Hodnota tejto premennej bola nastavená na hodnotu 2. Aby sme dosiahli zrýchlenie hry, zmenili sme jej hodnotu na 1.5, na základe ktorej hráč spomalí v kratšej vzdialenosti od lopty a skôr sa k nej dostane, vďaka čomu sa zlepší plynulosť samotnej hry (Obr. 1.a).

```
public abstract class Situation {  
    public static final double EDGE_DISTANCE_FROM BALL = 1.5;
```

Obrázok 1.a: Nová hodnota konštanty