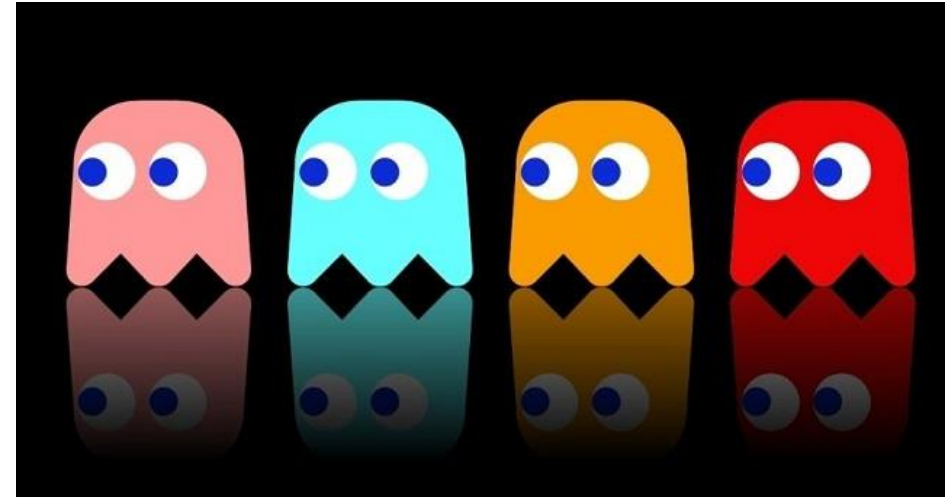
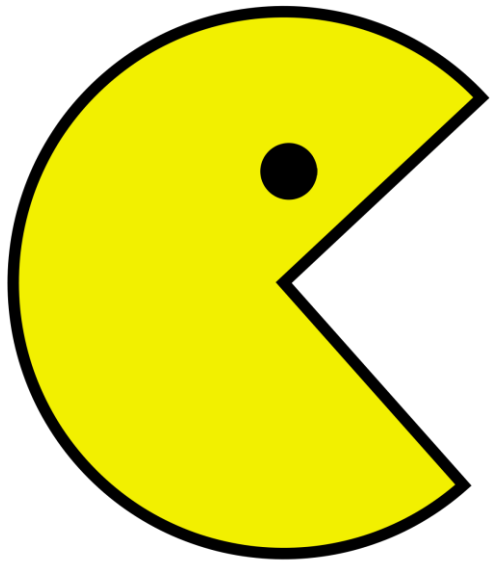


Pacman

Introdução à inteligência artificial



Autores:

- Alexandre Lourenço 79894
- Mariana Pinheiro 80186

Introdução

O nosso agente principal é o modulo Student, que está no ficheiro “student.py”, onde também se encontra outras duas classes que auxiliam a classe principal, classe Cell e AStar.

- **Classe Cell** – divide o mapa em células
- **Classe AStar** – responsável por todas as deslocações do pacman, comer os pontos de energia, pontos bónus e fantasmas quando estão “zombificados” ou caso contrário fugir deles.

Arquitetura

- O pacman inicia o jogo na posição indicada, começa a comer os pontos de energia mais próximos. E ao mesmo tempo foge dos fantasmas que se aproximam.
- A partir que come o ponto bónus os fantasmas podem ser comidos pelo pacman por isso enquanto for possível o pacman anda atrás dos fantasmas se estiverem perto caso contrário continua a comer os pontos de energia.

Arquitetura

- Quando o pacman limpar o mapa dos pontos de energia e bônus, sem gastar todas as suas vidas, termina o jogo.
- Caso perca alguma vida, ou seja um fantasma comeu-o, volta ao mesmo ponto de partida no início do jogo.