

Καμάρης Άγγελος
sdi1900070

readme:

Για το πρώτο ερώτημα, φρόνησα ο `pac man` να αποφεύγει πάντα τα φαντάσματα αν είναι κοντά του, να μην μένει ακίνητος και να προσπαθεί να φάει όλες τις τελείες. πολλαπλασιάζω το κάθε τι με 10^n όπου το n μεγαλώνει αναλόγως το πόσο σημαντική είναι αυτή η κίνηση.

Η `min max` μου τρέχει μέχρι να εμφανιστεί αποτέλεσμα νίκης ή ήττας, αποτελείται από 2 συναρτήσεις που καλούν η μια την άλλη, και κρατάνε το μεγαλύτερο σκορ για όταν κάνει κίνηση ο `pacman`, το μικρότερο για τα φαντάσματα τα οποία και αποκτούν αναδρομικά. στο τέλος επιστρέφω το αποτέλεσμα της κλήσης της.

Στην 3 κάνω το ίδιο, βάζοντας και 2 μεταβλητές α και β όπως στο παράδειγμα.

Στην 4 στην `min` μου πλέον, το σκόρ μου επηρεάζεται από τον αριθμό επιλογών που έχω κατά τα άλλα τα υπόλοιπα μένουν ίδια

Στην 5 έχω γράψει και στον κώδικα σχόλια που εξηγούν τι κάνει το κάθε τι, αλλά παρόμοια με την 1η, αποφεύγει τα φαντάσματα, αν είναι κοντά και δεν με φοβούνται, αλλιώς αν είναι κοντά τα τρώει, επιβραβεύω για τις τελείες που τρώει, επιβραβεύω για καλό σκορ και επιβραβεύω σε περίπτωση νίκης ενώ αποφεύγω την περίπτωση ήττας. Αυτά με την μέθοδο 10^n που είχα και στην 1η, αφαιρώντας px τον αριθμό των τελείων που υπάρχουν, ώστε ο `pacman` να στοχεύει για τις λιγότερες δυνατές.