**گزارش پروژه دوم**

**اشکان شکیبا (9931030)**

**بخش اول**

توضیح کد:

score = 0.0  
score += successorGameState.getScore()  
score += 2 \* (1 / food\_score)  
score += -2 \* (1 / total\_ghost\_distances)  
score += 5 \* ghost\_distance\_score  
score += scared\_time\_score

در متد evaluationFunction، به شکلی برای هر از یک از ویژگی‌های مورد نظر از جمله گرفتن غذاها و دوری از روح‌ها، امتیازی تعریف و محاسبه شده و در نهایت این امتیازات با ضرایبی که بسته به اهمیت آن مورد متفاوت هستند، با هم جمع زده شده و به عنوان حاصل متد بازگردانی می‌شوند.

سوال ۱)

برای هر کدام امتیازی محاسبه می‌شود که می‌تواند مثبت یا منفی باشد.

امتیاز اولیه ضریب ۱، معکوس فاصله نزدیک‌ترین غذا ضریب ۲، مجموعه فاصله روح‌ها ضریب ۲- و تعداد روح‌هایی که بسیار نزدیک هستند ضریب ۵ دارد.

سوال ۲)

می‌توان به پارامتری که افزایش آن ما را از هدف دور می‌کند، ضریب منفی داد.