

PAC-MAN

I. Il était une fois...

En mai 1980, la première borne d'arcade Pac-Man était installée au Japon. Le héros en forme de rond jaune se déplace à l'intérieur d'un labyrinthe. Il doit ramasser l'ensemble des Pac-gommes pour passer au niveau suivant. Cependant, pour corser l'affaire, quatre fantômes sont à sa poursuite : Shadow en rouge, Speedy en rose, Bashful en bleu et Pokey en orange. Vous pouvez trouver étrange que l'on baptise des fantômes, mais au Japon, cela est possible ! Si un des fantômes réussit à rattraper Pac-Man, c'en est fini pour lui. Mais il y a une justice en ce bas monde. Quatre supers Pac-gommes sont réparties aux quatre coins du labyrinthe. Lorsque Pac-Man en avale une, c'est le monde à l'envers : il peut enfin dévorer les fantômes, qui ayant compris ce qu'il se passe, se défilent à la vitesse grand V. Bien sûr, cet effet reste de courte durée et Pac-Man devra rapidement redevenir un glouton surfant entre ses ennemis.



Le jeu a connu un succès immense et a été décliné dans différentes versions sur consoles et bornes d'arcade. Il fut une époque où chaque mois sortait un clone du jeu sur ordinateur, on parlait alors du Pac-Man du mois. Et oui, c'était l'époque de la Pac-mania ! Quelques liens pour présenter le jeu :

- [Le jeu PAC-MAN original](#)
- [Finir le niveau 1 en 1min30](#)
- [La version Android sur le playStore](#)
- [La version Apple sur l'AppleStore](#)

Au centre du décor se trouve une sorte de maison où viennent ressusciter les fantômes dévorés. Une petite porte leur permet de sortir. Mais Pac-Man n'a pas accès à cette zone.



Durant la partie, des bonus peuvent apparaître aléatoirement sous la maison des fantômes comme par exemple la cerise, la fraise, la pastèque, la pomme ou encore le raisin. Chacun bonus ramassé rapporte des points. Ces bonus n'ont pas d'intérêt particulier dans le Gameplay sinon vous forcer à vous rapprocher du centre du décors.

II. Maquette du projet

Chargez et exécutez le programme Pac-Man.py. Comme vous pouvez le remarquer, le déplacement des fantômes et de Pac-Man sont totalement aléatoires. Les Pac-gommes ne sont pas avalées et les collisions entre Pac-Man et les fantômes sont sans effet ! Dans le projet, nous utilisons une version tour par tour du jeu. A chaque itération, les fantômes ainsi que Pac-Man se déplacent d'une case. Dans le jeu original, les fantômes étaient un peu plus rapides que Pac-Man. Mais rassurez-vous, cela ne vous empêchera pas d'avoir des sueurs froides avec cette version !

Le code est divisé en 3 parties :

- Partie 1 : initialisation des données du jeu, avec notamment la mise en place du décor, la position de Pac-Man et des fantômes... Vous devrez ajouter du code dans cette partie.
- Partie 2 : mise en place de l'affichage. Cette partie est hors programme, vous ne devez pas la modifier et il n'est pas utile que vous la regardiez.
- Partie 3 : gestionnaire de partie. A terme dans cette section, vous allez gérer les différents aspects de l'IA de Pac-Man : manger les Pac-gommes, fuir les fantômes lorsqu'ils s'approchent trop près ou encore les poursuivre après avoir mangé une super Pac-gomme. Evidemment, c'est dans cette partie que vous allez ajouter l'essentiel de votre code.

Le point d'entrée est la fonction MainLoop() qui est appelée toutes les 500 ms par le système pour effectuer un tour de jeu et mettre à jour l'affichage.

Afin de vous familiariser avec le code, apportez les deux modifications suivantes dans le jeu :

- Faites en sorte que Pac-Man mange les Pac-gommes !
- Faites évoluer le score de 100 points par Pac-gommes avalées et affichez le à l'écran.

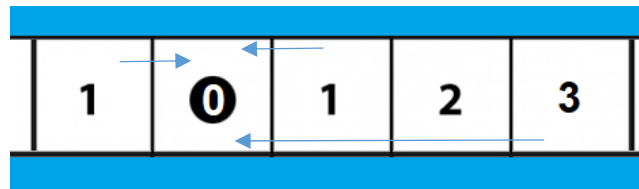
III. Donner une IA à Pac-Man

Dans cette partie, nous mettons en place l'IA de Pac-Man pour qu'il arrive à manger toutes les Pac-gommes. Nous avons pu remarquer qu'en choisissant de déplacer Pac-Man aléatoirement, il avait du mal à attraper la dernière Pac-gomme. Ainsi, construire une IA qui arrive à faire cela n'est pas simple du tout, il va falloir mettre en place une idée qui nous permette d'atteindre cet objectif.

1. La notion de plus court chemin vers un objectif

Nous allons mettre en place un algorithme permettant à Pac-Man de prendre un chemin l'amenant vers la Pac-gomme la plus proche. Pour cela, nous allons calculer pour chaque case du décor la longueur du chemin nécessaire pour aller de cette case jusqu'à la Pac-gomme la plus proche. La distance parcourue est comptée en nombre de cases traversées. Si plusieurs chemins sont possibles, on ne conserve évidemment que le plus court.

Prenons l'exemple d'un couloir entouré de murs et contenant une seule Pac-gomme. Nous calculons depuis chaque case du couloir le nombre de cases à traverser pour atteindre cette Pac-gomme :



Comment lire cet exemple ? La case où se trouve la Pac-gomme contient la valeur 0 car nous n'avons pas à nous déplacer pour atteindre la Pac-gomme puisque nous sommes déjà sur place. Les cases à gauche et à droite de la Pac-gomme contiennent la valeur 1 car il faut parcourir une seule case pour arriver à cette Pac-gomme. La valeur 3 dans la case de droite signifie que le chemin pour arriver à la Pac-gomme nous fait traverser 3 cases.

2. La carte des distances associée aux Pac-gommes

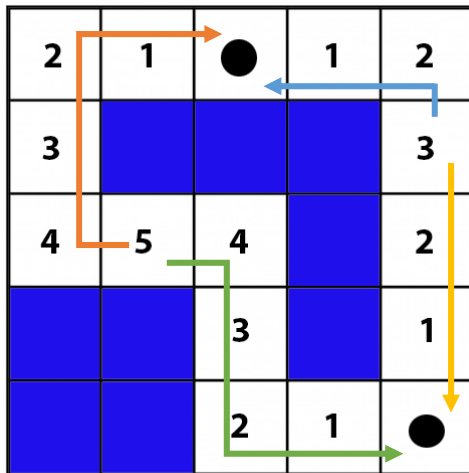
Examinons une configuration plus complexe où deux Pac-gommes sont présentes dans le décor. Nous allons calculons une **carte des distances** où chaque case contient la distance minimale à une Pac-gomme. Voici un exemple :

2	1	●	1	2
3				3
4	5	4		2
		3		1
		2	1	●

Lorsqu'on examine la case contenant le rond rouge, la distance de cette case à la Pac-gomme du haut vaut 2 cases et la distance de cette case à la Pac-gomme de droite est de 8 cases. La valeur retenue sera donc le minimum entre 2 et 8, c'est-à-dire 2 cases. Si l'on prend la case centrale, sa distance avec la Pac-gomme de droite est de 4 cases et sa distance avec la Pac-gomme du haut est de 6 cases (pensez à prendre le chemin le plus court). La valeur associée est donc $4 = \min(4,6)$. La case avec un rond vert contient le chiffre 5. Chose amusante, elle se situe à égale distance des deux Pac-gommes. Ainsi que l'on parte à droite, ou à gauche, il faudra parcourir 5 cases pour arriver à une Pac-gomme.

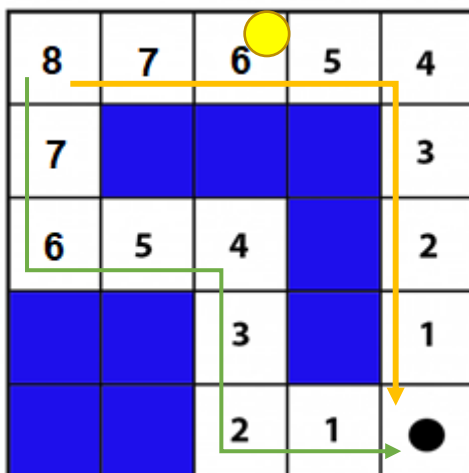
3. Comment Pac-Man se déplace-t-il ?

Lorsque Pac-Man est sur une case, comment sait-il où aller ? En fait, il va choisir de se diriger vers la Pac-gomme la plus proche. Pour cela, il examine les 4 cases avoisinantes (en haut, en bas, à gauche et à droite), la valeur la plus faible indique sa prochaine destination. Voici un exemple des déplacements de Pac-Man lorsqu'il suit cette règle :



Si Pac-Man se trouve en haut à droite, il va se déplacer vers la gauche pour attraper la Pac-gomme du haut (parcours bleu). S'il se trouve sur les cases tout à gauche, il va choisir d'aller vers le haut pour attraper la même Pac-gomme (parcours orange). Le raisonnement est identique pour les autres cases. Chaque flèche indique le chemin emprunté par Pac-Man pour se rendre à la Pac-gomme la plus proche. Certaines cases à égale distance de plusieurs Pac-gommes peuvent contenir plusieurs départs de chemin. Choisir l'un ou l'autre chemin est équivalent, car de toute façon ils font la même longueur.

Lorsque Pac-Man avale la Pac-gomme du haut, la carte des distances se trouve alors modifiée et il faut la recalculer entièrement. Voici les nouvelles valeurs obtenues :



Maintenant, il doit pour se diriger le plus rapidement possible vers la nouvelle Pac-gomme suivre le parcours en orange.

Remarque : au début de la partie, cet algorithme semble peu utile car il y a des Pac-gommes partout. Ainsi, quelle que soit la direction choisie par Pac-Man, il va avaler des Pac-gommes en quantité. Dès qu'il ne reste plus qu'une dizaine de Pac-gommes dans le labyrinthe, la carte des distances s'avère cruciale pour mettre en place une IA qui amène efficacement Pac-Man vers les Pac-gommes restantes.

4. Critère de mise à jour

Nous abordons maintenant le problème de calcul de la carte des distances. **Ce calcul sera effectué à chaque tour de jeu, au début de la fonction IA().** Pour cela, nous allons d'abord créer une grille de la même taille que la grille de jeu. Les cases correspondantes aux murs seront initialisées avec une valeur infiniment grande. Les cases du parcours seront initialisées à une valeur M correspondant à la surface du labyrinthe. En effet, un plus court chemin entre deux cases ne passe que par des cases différentes, sinon on pourrait le raccourcir. Ainsi la grandeur M est une borne supérieure pour la longueur des chemins minimaux dans notre labyrinthe. Pour terminer, les cases où sont encore présentes des Pac-gommes seront mises à la valeur 0.

Pour construire la carte des distances, nous allons mettre en place un critère permettant de déduire si une case contient une valeur pertinente par rapport à ses cases voisines ou si sa valeur doit être modifiée. Tout d'abord, prenons l'exemple d'une case entourée de deux autres cases à sa gauche et à sa droite :

- Si les trois cases contiennent les valeurs $M \mid M \mid 0$; les deux cases à gauche n'ont jamais été modifiées apparemment car elles contiennent encore la valeur M . La case de droite contient une Pac-gomme puisque sa valeur est à 0. La case centrale se trouve à côté d'une case contenant une Pac-gomme, sa valeur doit donc passer à 1. Ainsi on obtient : $M \mid 1 \mid 0$.
- Si les trois cases contiennent les valeurs $M \mid M \mid 5$; les deux premières cases à gauche n'ont jamais été modifiées. La case de droite contient la valeur 5, elle se situe donc à 5 cases d'une Pac-gomme. Si depuis la case centrale on choisit d'aller vers la droite, on construit donc un chemin vers une Pac-gomme qui fait une longueur de $6 = 5 + 1$ cases. La case centrale est donc mise à jour pour la valeur 6 et on obtient la configuration $M \mid 6 \mid 1$.
- Si les trois cases contiennent les valeurs $5 \mid 6 \mid 3$; nous savons que la case de gauche se trouve à 5 cases d'une Pac-gomme et que la case de droite se situe à 3 cases d'une Pac-gomme. Ainsi, depuis la case centrale, si nous partons vers la droite, nous pouvons atteindre en 4 cases une Pac-gomme. Or, la case centrale contient la valeur 6, on ne sait pas pourquoi, sûrement l'influence de la case de gauche, cependant, nous avons trouvé une meilleure option par la droite ; nous mettons donc à jour la valeur 6 et la remplaçons par la valeur 4. Nous obtenons ainsi comme configuration finale : $5 \mid 4 \mid 3$.

Ainsi, lorsqu'on examine une case de la carte des distances, nous avons un **critère de mise à jour** :

- Nous examinons les valeurs des cases adjacentes.
- Nous prenons la valeur minimale de ces cases et lui ajoutons 1. On obtient ainsi la longueur du meilleur chemin possible en empruntant une de ces 4 cases.
- Si la valeur calculée est meilleure que la valeur de la case courante, alors on la met à jour.

Astuce 1 : comment traiter les cases se trouvant sur le bord du décor. Il faut en effet faire attention, car en regardant les cases voisines, on va sortir du tableau. Si vous examinez le labyrinthe, vous vous apercevez que Pac-Man ne peut pas se trouver sur les bords car des murs sont présents. Ainsi, vous pouvez effectuer les calculs uniquement sur les cases à l'intérieur qui ne génèrent pas de cas particulier.

Astuce 2 : lorsque nous examinons les valeurs des cases adjacentes, comment devons-nous gérer la présence des murs ? Faut-il mettre en place des tests supplémentaires ? Là aussi, on peut utiliser une astuce qui nous évite d'alourdir notre code. Il suffit pour cela d'associer les cases des murs à une valeur très grande, comme 1000 par exemple. Ainsi lors du calcul du minimum, ces valeurs ne seront jamais prises en compte.

Remarque : on ne met pas toujours la valeur d'une case à jour en appliquant le critère. En effet, dans le cas d'une case contenant une Pac-gomme, sa valeur est à 0, on ne peut pas trouver meilleure valeur. Idem, lorsqu'une case a atteint sa valeur finale, elle n'évolue plus.

5. Balayage de la carte des distances

Un **balayage** de la carte des distances consiste à parcourir la totalité des cases de la grille, de gauche à droite et de haut en bas, en appliquant le critère de mise à jour une fois sur chaque case rencontrée.

Première mise à jour

Prenons un exemple. Nous partons d'une grille venant d'être initialisée : les cases contenant une Pac-gomme sont à la valeur 0 et les autres ont leurs valeurs mises à 100. Nous allons effectuer pas à pas une mise à jour de la carte :

Pour commencer, nous allons successivement traiter les cases de la première ligne de la grille :

100	100	0	100	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0

Nous partons de la case en haut à gauche. La valeur contenue dans cette case ne change pas car ses deux cases voisines contiennent la valeur 100.

100	100	0	100	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0



100	1	0	100	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0

La 2^{ème} case en partant de la gauche porte aussi la valeur 100 mais elle est entourée par les valeurs 0 et 100. D'après le critère de mise à jour, elle passe donc à la valeur 1.

100	1	0	100	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0



100	1	0	1	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0

La 3^{ème} case vaut 0, sa valeur ne peut changer.

La 4^{ème} case vaut 100 et elle est entourée par les valeurs 0 et 100, d'après le critère de mise à jour, sa valeur passe donc à 1.

100	1	0	1	100
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0



100	1	0	1	2
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0

La dernière case de cette ligne porte la valeur 100, elle est entourée par les valeurs 1 et 100, sa valeur passe donc à 2.

Nous traitons maintenant la deuxième ligne.

100	1	0	1	2
100				100
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0



100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0

La valeur tout à gauche reste inchangée car les deux cases avoisinantes sont à la valeur 100. La case tout à droite est entourée par les valeurs 2 et 100, sa valeur passe donc à 3.

100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		100
		100		100
		100	100	0



100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		100
		100	100	0

Les trois premières cases de la 3^{ème} ligne restent inchangées car entourées de valeurs égales à 100. La case tout à droite valant 100 est modifiée car elle est entourée par les valeurs 3 et 100, elle passe donc à la valeur 4.

100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		100
		100	100	0



100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		1
		100	100	0

La première case de la 4^{ème} ligne contient la valeur 100, elle est entourée par des cases avec la valeur à 100, sa valeur reste donc inchangée. La case tout à droite avec la valeur 100 est entourée par les valeurs 0 et 4, elle passe donc à la valeur 1.

100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		1
		100	100	0



100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		1
		100	1	0

Nous traitons maintenant la dernière ligne. La première case à gauche vaut 100, étant entourée par les valeurs 100 et 100, sa valeur ne change pas. La deuxième case contient la valeur 100 mais elle est entourée par les valeurs 100 et 0, sa valeur passe donc à 1. La dernière case contient la valeur 0, elle reste donc inchangée.

Le premier balayage de la carte des distances est terminé. Comme nous parcourons le tableau de gauche à droite et de haut en bas, nous remarquons que les modifications ont tendance à se propager plus facilement dans ces directions. Il est évident que le calcul n'est pas terminé. Nous allons donc relancer un nouveau balayage en repartant en haut à gauche du tableau.

Deuxième balayage

Cette fois ci, nous indiquons seulement les cases mises à jour.

100	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		1
		100	1	0



2	1	0	1	2
100				3
100	100	100		4
		100		1
		100	1	0

En traitant la première ligne, la case en haut à gauche contenant la valeur 100 est mise à jour pour la valeur 2. Il n'y aura pas d'autres modifications sur cette ligne.

2	1	0	1	2
<u>100</u>				3
100	100	100		4
		100		1
		100	1	0



2	1	0	1	2
<u>3</u>				3
100	100	100		4
		100		1
		100	1	0

En traitant la 2^{ème} ligne, la première case est mise à jour pour la valeur 3 car elle est à proximité d'une case valant 2. La case sur la droite n'est pas modifiée.

2	1	0	1	2
3				3
<u>100</u>	100	100		4
		100		1
		100	1	0



2	1	0	1	2
3				3
<u>4</u>	100	100		4
		100		1
		100	1	0

En traitant la 3^{ème} ligne, la première case valant 100 est mise à jour pour la valeur 4, car elle est à proximité d'une case valant 3.

2	1	0	1	2
3				3
4	<u>100</u>	<u>100</u>		<u>4</u>
		100		1
		100	1	0



2	1	0	1	2
3				3
4	<u>5</u>	<u>6</u>		<u>2</u>
		100		1
		100	1	0

Les deux cases suivantes valant 100, elles passent successivement aux valeurs 5 et 6. La case tout à droite est mise à la valeur 2 car entourée par les valeurs 3 et 1.

2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		<u>100</u>		1
		100	1	0



2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		<u>7</u>		1
		100	1	0

En traitant la 4^{ème} ligne, la première case avec la valeur 100, est mise à jour pour la valeur 7 car elle est entourée par les valeurs 6 et 100. La case tout à droite n'est pas modifiée.

2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		7		1
		<u>100</u>	1	0



2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		7		1
		<u>2</u>	1	0

Sur la dernière ligne, la valeur 100 tout à gauche est mise à jour pour la valeur 2 car elle est entourée par la valeur 7 et 1. Les autres cases restent inchangées.

La deuxième mise à jour est terminée : toutes les cases ont été traitées. Pourtant, avons-nous terminé ? Non, car dans la grille actuelle, la case portant la valeur 7 n'est pas optimale car située à côté d'une case de valeur 2.

6. Critère d'arrêt

Le tableau est en évolution permanente et des cases peuvent être encore mises à jour plusieurs fois tant que des meilleurs trajets sont trouvés. Mais alors, comment savoir à quel moment le traitement s'arrête ? Nous vous proposons le critère d'arrêt suivant :

A la fin d'un balayage de la carte des distances, si aucune case n'a vu sa valeur évoluer, alors les valeurs sont stables et nous avons terminé de construire la carte des distances.

Astuce : pour la mise en place de ce critère, on peut initialiser un booléen à faux au départ d'un nouveau balayage. Dès que la valeur d'une case est mise à jour, ce booléen passe à vrai. Ainsi, ce booléen permet d'indiquer si une valeur a été modifiée durant le parcours.

En respectant ce critère, comme durant le dernier balayage des modifications ont été effectuées, nous relançons un nouveau balayage du tableau. Nous enclenchons donc notre 3^{ème} balayage de la grille.

2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		<u>7</u>		1
		2	1	0



2	1	0	1	2
3				3
4	5	6		2
		<u>3</u>		1
		2	1	0

La valeur 7 est la seule valeur mise à jour.

La case correspondante prend alors la valeur 3.

Suivant le critère d'arrêt énoncé, une modification a été effectuée durant ce balayage, nous relançons donc un nouveau balayage !

2	1	0	1	2
3				3
4	5	<u>6</u>		2
		3		1
		2	1	0



2	1	0	1	2
3				3
4	5	<u>4</u>		2
		3		1
		2	1	0

Nous enclenchons le 4^{ème} balayage.

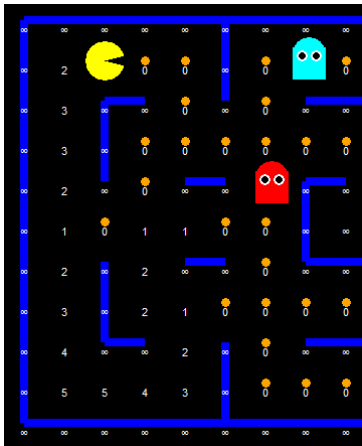
La valeur 6 est la seule valeur mise à jour pour la valeur 4.

Suivant le critère d'arrêt énoncé, une modification a été effectuée, nous relançons donc un 5^{ème} balayage !

2	1	0	1	2
3				3
4	5	4		2
		3		1
		2	1	0

Cette fois, nous n'avons aucune modification. Cette itération supplémentaire, qui peut sembler inutile, sert cependant à confirmer que nous avons obtenu des valeurs optimales pour la carte des distances.

7. Debug



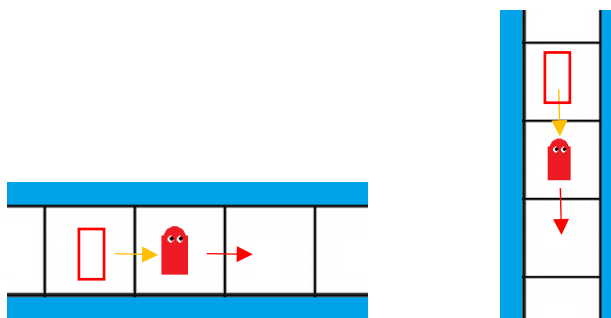
A des fins de vérification et de debug, modifiez la fonction d'affichage pour que dans chaque case soit affichée la distance à la Pac-gomme la plus proche.

IV. Les fantômes

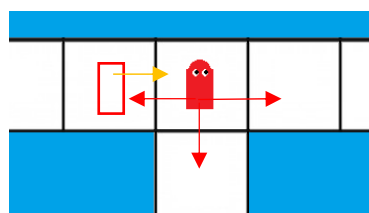
1. Stratégie de déplacement

Nous allons donner une IA de déplacement aux fantômes. Pour cela, chaque fantôme va posséder un paramètre supplémentaire en plus de sa position et de son nom : sa direction courante (haut, bas, gauche ou droite). Lorsqu'il parcourt le labyrinthe, un fantôme peut adopter deux comportements :

- Soit il se trouve dans un couloir et il continue d'avancer dans sa direction courante. Par exemple, dans les schémas ci-dessous, l'ancienne position est indiquée par un rectangle, la flèche orange indique le déplacement et la flèche rouge le futur déplacement.



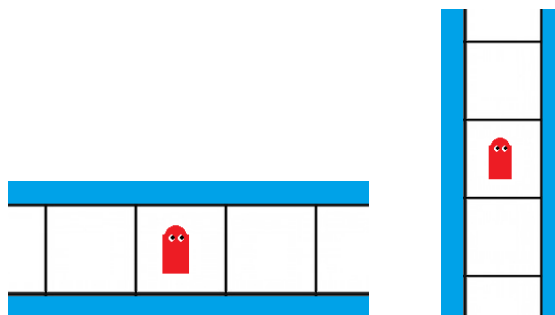
- Soit il arrive à un tournant ou à un croisement. Dans ces deux configurations, on tire au hasard parmi les différentes directions possibles sa nouvelle direction :



2. Détection d'un couloir

Un couloir correspond à une des deux configurations suivantes :

- Un mur en haut et en bas et une case de déplacement à gauche et à droite.
- Un mur à gauche et à droite et une case de déplacement en haut et en bas



3. Gestion correcte des collisions

Pour détecter la collision entre les fantômes et Pac-Man, vous devez faire un test :

- Après le déplacement de Pac-Man ET
- Après le déplacement de chaque fantôme

Dans le cas contraire, si par exemple vous ne testez que la collision après le déplacement de Pac-Man, des croisements pourront se produire. En effet, dans l'exemple ci-dessous, sur la première image à gauche, Pac-Man peut se déplacer vers la droite car la case est vide. A la seconde image, le fantôme se déplace ensuite vers la gauche. A la troisième image, une superposition a lieu mais aucun test n'est effectué à ce niveau. A la dernière image, Pac-Man se déplace vers la droite, la case d'arrivée est vide, aucune collision n'a lieu, le jeu continue...



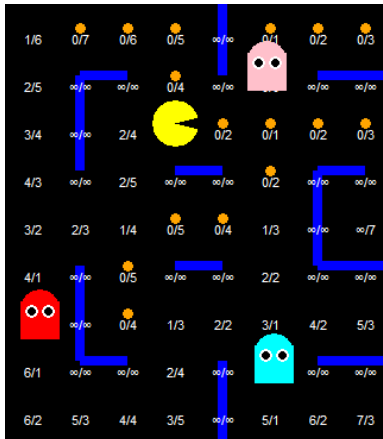
Une situation symétrique se produit si l'on fait le test de collision uniquement après le déplacement de chaque fantôme. Supposons que c'est au tour de Pac-Man de bouger. Sur la première image, il va vers la droite. A la deuxième image, il se retrouve ainsi sur la même case qu'un fantôme, seulement, aucune détection de collision n'est effectuée. C'est au tour du fantôme de bouger, il se déplace vers la gauche. A la troisième image, le fantôme s'est déplacé sur une case vide, la détection de collision ne détecte aucun problème.



Lorsque qu'une collision se produit, la partie stoppe : Pac-Man ainsi que les fantômes ne bougent plus, cependant, l'écran de jeu continue à s'afficher.

V. Eviter les fantômes

1. Construction d'une carte des distances des fantômes

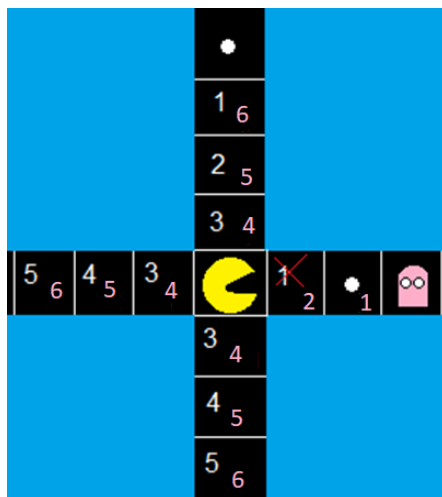


Comme pour les Pac-gommes, nous allons appliquer la même logique pour calculer une carte des distances correspondant à la proximité des fantômes.

Pour cela, dans un nouveau tableau, nous initialisons notre calcul en mettant à zéro les cases où se trouvent les fantômes et nous construisons itérativement la carte des distances. Quelle est la signification exacte des valeurs contenues dans cette carte ?

Nous vous demandons de modifier l'affichage afin de fournir pour chaque case les valeurs des deux cartes de distance comme dans l'exemple ci-contre.

2. Politique de déplacement de Pac-Man



Pour construire la politique de déplacement de Pac-Man, nous vous proposons la politique suivante :

- Si Pac-Man se trouve sur une case à une distance > 3 cases des fantômes, alors il passe en mode « chasse aux Pac-gommes ». Il choisit ainsi parmi les cases avoisinantes la plus proche d'une Pac-gomme.
- Si la case où se trouve Pac-Man se trouve à 3 cases ou moins d'un fantôme, alors il passe en mode « fuite ». Dans ce cas, nous allons uniquement considérer la carte de distances des fantômes et choisir une case qui nous éloigne le plus d'eux.

Remarque : pour construire le comportement de fuite, certains pourraient avoir l'idée de choisir parmi les cases adjacentes à Pac-Man une case ayant une distance aux fantômes ≥ 3 . Cette logique semble sensée. Cependant, cette approche n'est pas correcte. En effet, si un fantôme se trouve sur une case adjacente à Pac-Man, les autres cases autour de Pac-Man ont une distance à ce fantôme égale à 2. Pac-Man ne pourrait sélectionner aucune case pour fuir alors que des options existent.

VI. Les super Pac-gommes

Nous considérons maintenant que 4 super Pac-gommes se trouvent dans les coins du labyrinthe. Lorsque Pac-Man mange une super Pac-gomme, il passe alors en mode « chasse aux fantômes » pendant les 16 affichages suivants. Dans ce mode, Pac-Man choisit comme déplacement une case adjacente ayant la plus faible distance à un fantôme. Lorsque que Pac-Man arrive sur la case d'un fantôme, il le dévore. Augmentez alors le score de 2 000 points et téléportez le fantôme au centre du décor. On ne gère pas d'attente particulière, le fantôme mangé peut se déplacer immédiatement. Pour montrer que Pac-Man est en mode « chasse », faites en sorte qu'il prenne une couleur différente ou qu'il clignote.

Attention, lorsqu'ils sont mangés, les fantômes renaissent au centre du décors. Ainsi **le calcul de la carte des distances des fantômes doit uniquement prendre en compte les fantômes en dehors de leur base de départ**. Dans le cas contraire, Pac-Man peut se fixer devant l'entrée de leur base alors qu'il n'est pas sensé détecter la présence des fantômes à cet endroit.

PROJET

Le document : <http://gameinternals.com/post/2072558330/understanding-pac-man-ghost-behavior> (mis en copie dans le répertoire d'exercices) décrit les IA des fantômes utilisées dans le jeu original. Il serait intéressant et c'est à votre portée de mettre en place les 4 IA des différents fantômes. En effet, chacun d'entre eux avait une personnalité propre. Le rouge était plus combatif et avait tendance à foncer vers Pac-Man, un autre essayait d'arriver à revers, un autre était plutôt craintif....

Une fois les personnalités des fantômes établis, nous vous conseillons d'améliorer l'IA existante pour faire en sorte d'optimiser votre score.