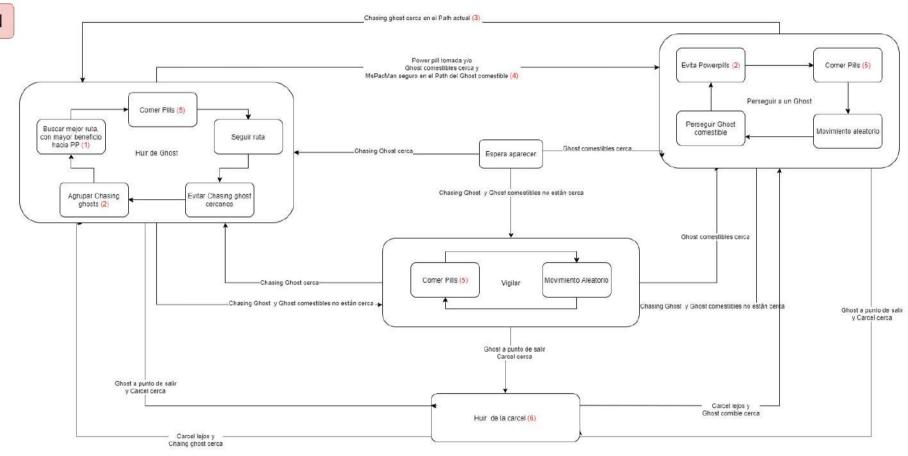
FSM - MSPACMAN

LEYENDA

- (1) Busca la mejor ruta hacia una Power Pill en la cual no hayan Chasing Ghost, sea corta y si se puede, hayan pills para comer
- (2) Evitar comer Power Pills has/a que hayan al menos 2 Chasing Ghost cerca para maximizar el puntaje al comer una power pill. Por lo cual, trata de agruper la mayor cantidad de Chasing Ghost a sua iracided or y evita comer una power pill si solo hay Ghost comestibles alrededor.
- (3) En el Path actual, en una de las rutas, hay un Chasing Ghost
- (4) MsPacMan se comió una PowerFill y puede ir ahora por Ghost comestibles cerca o existen Ghost comestibles cerca y no hay en el path de ese Ghost comestible un Chasing Ghost que nos hage daño.
- (5) MsPacMari busca la pill que está mas cerca para comérsela, evitando power pills si es necesario.
- (6) Si algún Ghost está por salir de la cárcel y MsPacman está cerca de la misma, trata de huir de ella para evitar que sea atacada.



-MsPacMan leios--0 < EdibleTime < 1 Preparo ataque (2) FSM - GHOST Esperar a salir de la cárcel MsPacMan muere LairTime=0 Ghost comido Acercarse al ghost Buscar ruta única de Evitar acercarse a NO Edible más Perseguir ataque / Rodear (1) cercano (4) Ghost Edible Perseguir a MsPacMan Huir de MsPacMan ↑ Alejarme de otros Movimientos Edible Ghost aleatorios Defender a Edible Ghost Chase ghosts en peligro (3) MsPacMan cerca de PPill MsPacMan lejos PPill Evitar acercarse a Ir cerca de la cárcel Prevenir huida MsPacMan come PPill Buscar túnel

LEYENDA

- (1) Si al calcular la mejor ruta hacia MsPacMan vemos que ya hay otro Ghots yendo por esa ruta, buscamos otra ruta, la siguiente mejor opción.
- (2) Si somos Edible, pero ya quedo poco para ser Chasing, y estamos lejos de MsPacMan, acercarme a ella por la mejor ruta.
- (3) Si no soy comestible, pero otros Ghosts sí y están cerca de MsPacMan, voy hacia ellos para ahuyentar a MsPacMan y protegerlos.
- (4) Si hay Chasing Ghosts, aproximarme a ellos para que MsPacMan huya