

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 hasta que hayan al menos 2 Chasing Ghost cerca para maximizar el puntaje al comer una power pill. Por lo cual, trata de agrupar la mayor cantidad de Chasing Ghost a su alrededor 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 capaz de hacer daño
- (4) MsPacMan se comió una PowerPill 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 haga daño.
- (5) MsPacMan 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.

(1) Busca la mejor ruta hacia una Power Pill en la cual no hayan

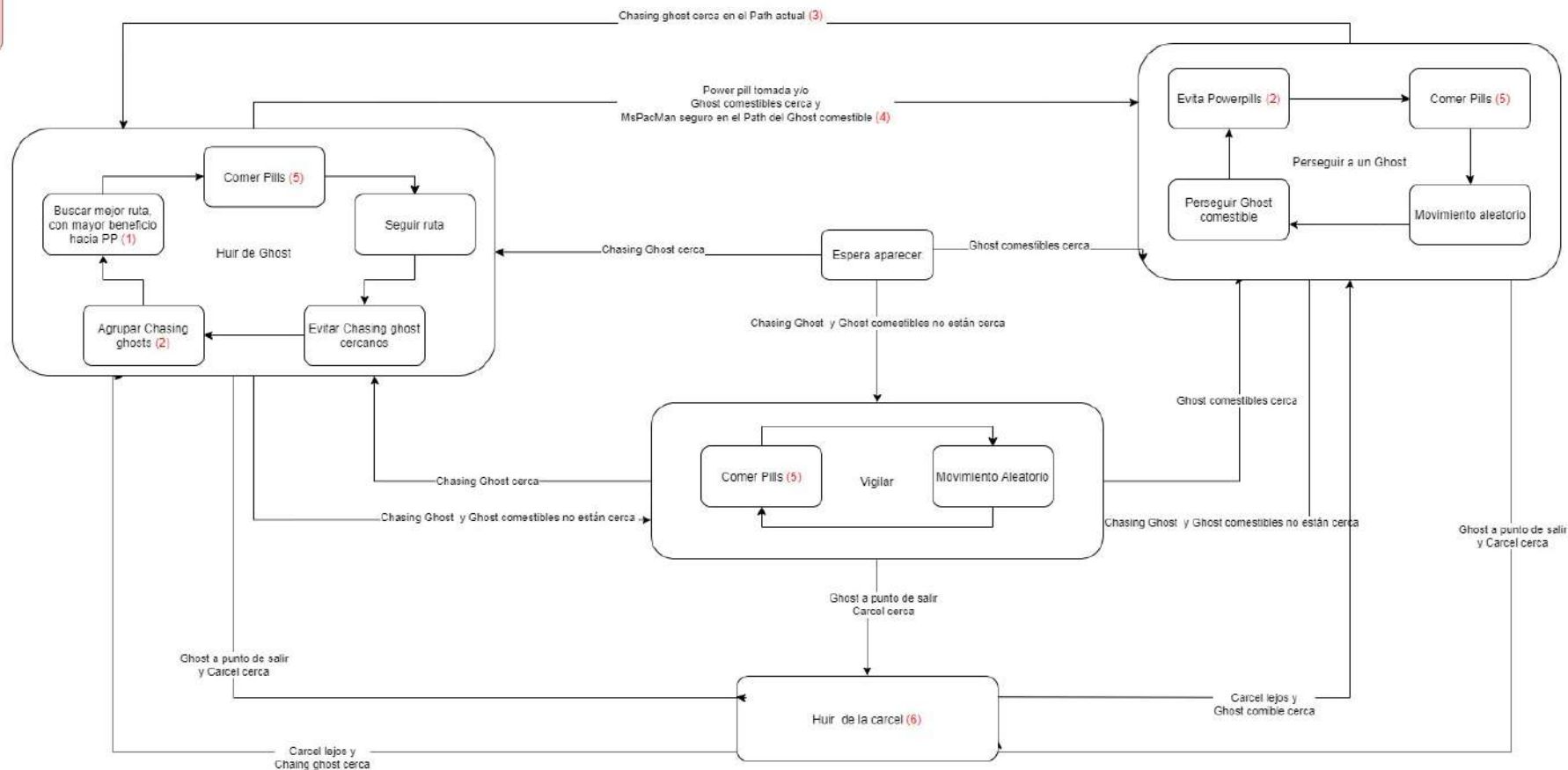
(2) Evitar comer Power Pills hasta que hayan al menos 2 Chasing Ghost cerca para maximizar el puntaje al comer una power pill. Por lo cual, trata de agrupar la mayor cantidad de Chasing Ghost a su alrededor y evita comer una power pill si solo hay Ghost comestibles alrededor.

(3) En el Path actual, en una de las rutas, hay un Chasing Ghost capaz de hacer daño

(4) MsPacMan se comió una PowerPill 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 haga daño.

(5) MsPacMan 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.



FSM - GHOST

LEYENDA

(1) Si al calcular la mejor ruta hacia MsPacMan vemos que ya hay otro Ghosts 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 si 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

