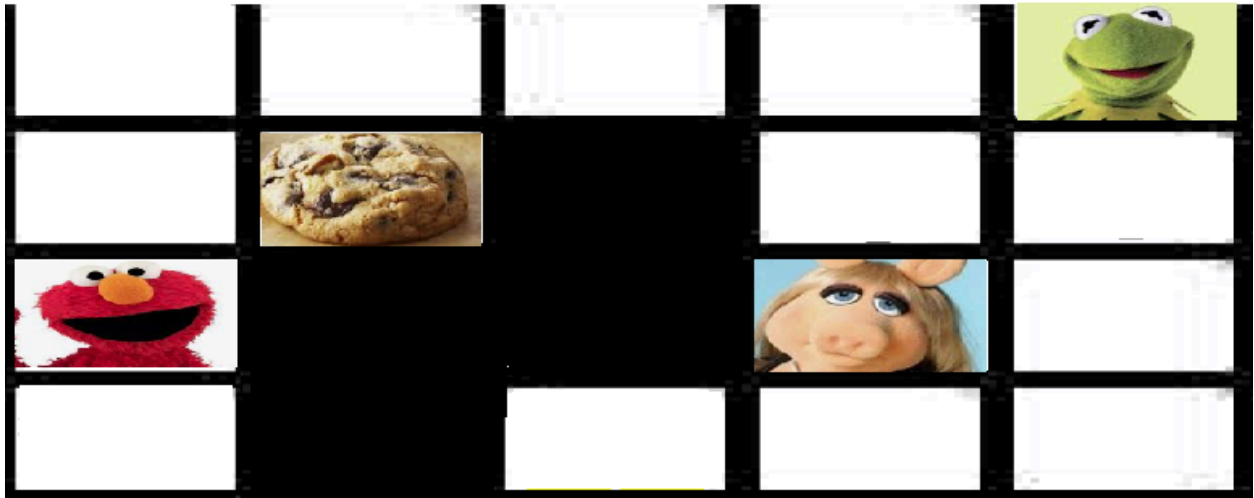


Proyecto 1  
Inteligencia artificial 2024



Pacman versión univalle

Debe desarrollar un programa en python donde la rana rene juegue solo y encuentre a su amigo elmo

Las reglas son:

- Desarrollar un agente para la rana rene, de tal forma siga el método de búsqueda limitada por profundidad hasta encontrar a elmo
- El agente siempre se mueve con costo 1
- Si el agente pasa por la “galleta”, puede avanzar dos espacios por el precio de uno, es decir reduce el costo de sus movimientos a la mitad
- Piggy va a intentar encontrar a su amor rene, aplicando un algoritmo por amplitud
- El amor de Piggy le da poderes sobrenaturales, cada turno con probabilidad de 40%, puede cambiar su estrategia por A\*
- Si Piggy toca a rené el juego termina

**NOTA IMPORTANTE:** NO ES VÁLIDO DECIR EN LA SUSTENTACIÓN QUE LA PARTE QUE LE PREGUNTO NO ES VÁLIDA, CADA UNO A NIVEL INDIVIDUAL ME DEBE PODER RESPONDER CUALQUIER PREGUNTA. SI NO ME DEMUESTRA CONOCIMIENTO DEL PROYECTO EN LA SUSTENTACIÓN SU NOTA PODRÍA SER 0 DEPENDIENDO DEL CASO

Calificación

- Informe 15%
- Implementación 65%
- Calidad de la interfaz gráfica 20%

Tenga en cuenta que:

- Grupos de 3 personas

- Entrega de informe, donde explica la implementación (a nivel de código, como lo hizo, qué estructuras uso, etc.)y todos los detalles de pruebas y nivel técnico. Demostrar en el informe la cantidad de escenarios, pruebas, variantes y como fue el comportamiento del agente en estos diferentes escenarios.
- Hacer una interfaz gráfica es obligatorio, no se aceptan soluciones por consola.
- Fecha de entrega y sustentación: 11 de abril de 2024