**Relatório do Trabalho sobre PacMan - FIA**

1. **Implemententação**

O principal objetivo deste trabalho era desenvolver em cima do projeto PacMan disponibilizado pelo professor, algoritmos de busca sendo eles:

Custo Uniforme: Uma pequena modificação da busca em largura. Mas diferente da em largura nesta busca o nodo que será expandido é o que tiver o menor custo, leva sempre em conta a altura g(h) para expandir.

A\*: Está busca é uma combinação de custo uniforme com Heuristica. O mesmo encontrar o caminho mais com menor custo do nodo inicial até o final.

Subida de Encosta: Usa uma estratégia muito simples baseada em busca por Profundidade. É um método de busca local onde o estado final deve ser atingido com o menor número de passos

Têmpera Simulada: É usada quando a Subida de Encosta encontra muitos máximos locais combina a subida com um percurso aleatório que pode ser mais eficiente. O algoritmo pode escapar dos máximos locais admitindo situações ruins, ao invés de recomeçar ele retrocede probabilisticamente.

1. **Hardware utilizado para testes**
2. **testes e desempenho**
3. **Conclusão**