

**ההתנהגות של פקמן:**

פקמן מתחיל בחיפוש אחר רוח קרובה עם אלגוריתם BFS עם טווח קצר, ולאחר מכן מסתובב במפה ואוסף מטבעות עם אלגוריתם שיצרנו (MoveRandom) ברגע שמגיע לגבול החיפוש שביצע הוא מבצע עוד חיפוש.

במקרה והוא פוגש רוח יחידה הוא מנצח בקרב.

במקרה שיש מספר רוחות שסוגרות עליו הוא מפסיד, בConsole מוצגת כמות המטבעות שאסף והתוכנית נסגרת לאחר כמה שניות.

**ההתנהגות של הרוחות:**

הרוחות מפעילות את האלגוריתם של A\* ומתקדמות לפקמן, ברגע שרוח מזהה שהיא במרחק קרוב לפקמן היא בודקת אם היא יחידה או שיש עוד רוחות קרובות.

מקרה ראשון: הרוח יחידה – היא תעצור ותחכה לעוד רוח שתצטרף.

מקרה שני: יש מספר רוחות קרובות – הן ימשיכו להתקדם לפקמן וינצחו בקרב.

**הערות:**

בלחיצה ימנית על התוכנית אפשר להפעיל\לכבות את Show Path ולראות את החיפוש שפקמן מבצע.