

1. Praktische Übung zu “Interaktive künstliche Intelligenz”

Wintersemester 2022

Hinweise:

- Die Aufgaben dürfen Sie maximal zu zweit bearbeiten.
- Die Leistungsüberprüfung erfolgt am Ende des Semester in Form einer gemeinsamen Präsentation.

1 Steuerung von Ms. PacMan via Tastatur

Ziel dieser Aufgabe ist es, den Agenten Ms. PacMan über die Tastatur zu steuern.
Erweitern Sie nun die Datei *UnityProject/Assets/Framework/Scripts/Controller/KeyboardController.cs* um die entsprechende Funktionalität.

2 Ms. PacMan als Reflexagent

Ziel dieser Aufgabe ist es, den Agenten Ms. PacMan als Reflexagenten darzustellen.
Für Ms. PacMan soll ein einfacher Reflexagent ohne Zustand implementiert werden:
Erzeugen Sie dazu die Datei *SimpleReflexAgent.cs* im Ordner *UnityProject/Assets/Frameworks/Scripts/Agent*.