

Στην `evaluation Function` ελέγχω πόση είναι η απόσταση από το Pacman στο κοντινότερο φαγητό και στο κοντινότερο φάντασμα και επιστρέφω το `closestGhost/closestFood`. Αυτό το κάνω ώστε όσο μεγαλύτερη είναι η απόσταση από το κοντινότερο φάντασμα τόσο καλύτερα και όσο μικρότερη η απόσταση από το κοντινότερο φαγητό τόσο καλύτερα. Επίσης στην περίπτωση που τα φαγητά έχουν μειωθεί στον successor «επιβραβεύω» το Pacman κάνοντας την απόσταση ίση με `closestFood/4`.

Στην `minimax` χρησιμοποιώ την μεταβλητή `i` την οποία αυξάνω κάθε φορά που παίζει κάποιος. Έτσι ελέγχω κάθε φορά πόσο είναι το `i % agents` για να ξέρω ποιανού είναι η σειρά να παίζει. Στο τέλος διαλέγω ποια από τις νόμιμες κινήσεις του Pacman είναι καλύτερη και την επιστρέφω. Για αυτό το λόγο κρατάω και τη λίστα `results`, για να αποθηκεύω τις τιμές που χρειάζομαι για να διαλέξω την καλύτερη νόμιμη κίνηση.

Στην `expectimax` στους κόμβους `chance` επιστρέφω τον μέσο όρο που υπολογίζω.

Τέλος στην `betterEvaluationFunction` εκτός από τις αποστάσεις από τα φαγητά και τα φαντάσματα, υπολογίζω πόσα φαγητά είναι συνολικά, πόσες κάψουλες είναι συνολικά και αν υπάρχουν φοβισμένα φαντάσματα, την απόσταση τους από το Pacman.