# 一．简介/问题描述

## 1.1 待解决问题的解释

本实验用一个叫pacman的游戏让学生编写一些搜索策略控制吃豆人去吃豆子。吃豆人在行走的过程中需要遵守游戏规则，如不能翻墙、不能碰到幽灵等。该游戏以找到解决方案需要的时间、拓展的节点数等为评分指标，对于吃豆人的搜索路径给出评价。

## 1.2 问题的形式化描述

状态定义：

Pos(x,y)：pacman位于点(x,y)上

destination(x,y): 点(x,y)是目标的点]

wall(x,y): 点(x,y)是墙, 无法通过

动作定义:

gWest: 向西走一步

条件: !wall(x-1,y) && pos(x,y)

结果: 移除pos(x,y), 添加pos(x-1,y)

gEast: 向东走一步

条件: !wall(x+11,y) && pos(x,y)

结果: 移除pos(x,y), 添加pos(x+1,y)

gSouth: 向南走一步

条件: !wall(x,y+1) && pos(x,y)

结果: 移除pos(x,y), 添加pos(x,y+1)

gNorth: 向北走一步

条件: !wall(x,y-1) && pos(x,y)

结果: 移除pos(x,y), 添加pos(x,y-1)

起始状态:

! Pos(x, y) && destination(x, y)

终止状态:

Pos(x, y) && destination(x, y)

## 1.3 解决方案介绍（原理）

问题一:

使用深度优先算法拓展结点, 使用栈作为Open表的数据结构。深度优先算法以搜索树为原型，每一次选择深度最大的节点进行拓展，是后生成的节点先拓展的策略。一般不能保证找到最优解。

问题二：

使用广度优先算法拓展结点，广度优先算法每一次将同样深度的节点按一定顺序逐个进行拓展，是一种先生成的节点先拓展的策略。因此使用队列作为open表的数据结构。一定能够找到最优解，但是往往搜索效率较低。

问题三：

使用代价一致算法算法进行扩展。代价一致算法是广度优先算法的推广，使用优先队列存储拓展的节点，每一次选择队列中代价最小的节点进行拓展。同样也一定能找到最优路径，并且比广度优先算法更快地找到最优路径。

问题四：

使用A\*算法进行扩展。A\*算法是对A算法的估价函数 f (n)=g(n)+h(n)加上某些限制后得到的一种启发式搜索算法，经过限制后，新的估价函数为 f \*(n)=g \*(n)+h\*(n)。其中，g \*(n)表示从开始节点到节点n的最小代价，h\*(n) 表示从节点 n 到目标节点的最小代价，通过对二者进行估计，进而 得出最优路径实际代价 f \*(n)的估计值 f (n) ，结合贪心 算法选择具有全局最小 f (n)的节点进行拓展，直到找到目标节点。

问题五~问题八：

基于以上的四种搜索算法稍作修改后进行应用。

# 二．算法介绍

## 2.1 所用方法的一般介绍及伪代码

## 问题1：应用深度优先算法找到一个特定的位置的豆

用栈作为open表存储拓展到的结点，用closed 表来对已经遍历过的位置进行标记。如果栈不为空，则取出栈顶未被遍历过的节点，将其未被遍历过的子节点（含位置、方向内容）进行压栈，一直到找到目标豆子的位置。

伪代码：

（1）把初始节点S0放入Open表, 建立一个CLOSED表，置为空；

（2）检查Open表是否为空表，若为空，则问题无解，失败退出；

（3）把Open表的第一个节点取出放入Closed表，并记该节点为n；

（4）考察节点n是否为目标节点，若是则得到问题的解成功退出；

（5）若节点n不可扩展，则转第（2）步；

（6）扩展节点n， 将其子节点放入Open表的首部，并为每个子节点设置指向父节点的指针, 转向第（2）步。

## 问题2：广度优先算法

广度优先算法与深度优先算法唯一的不同是Open表的数据结构为队列。由于队列具有先进先出的特性，因此每一次都会逐层拓展节点，达到广度优先的目的。因此伪代码不再重复放入。

## 问题3：代价一致算法

与广度优先算法类似，只不过Open表的数据结构由队列变为了优先队列，并且是按代价为键值进行排序的。因此每次先出队列的一定是代价最小的结点，从而达到代价一致算法的目的。因此伪代码也不再重复放入。

## 问题4：A\* 算法

A\*算法如果使用的启发式函数h\*（n）为0，就退化成了代价一致算法。这里取当前点距目标点的曼哈顿距离作为启发式函数。满足A\*算法的最优性和单调性。令g\*（n）为起点到该点的距离，则f\*（n）=g\*（n）+h\*（n）作为代价,与代价一致算法类似地将节点数据放入以优先队列作为数据结构的Open表中,其余操作均与代价一致算法一样。因此伪代码也不再重复放入。

## 问题5：找到所有的角落

## 问题6：角落问题（启发式）

## 问题7：吃掉所有的豆子

通过A\*算法寻找路径。

## 问题8：次最优搜索

这题是需要优先吃最近的豆子，因此A\*、bfs、ucs都可以解决“寻找最近的豆子”的问题，这里我选择使用A\*，可以使搜索树更小。

（1）准备工作：得到起始位置和食物、墙的位置

（2）定义问题 AnyFoodSearchProblem(gameState)

（3）返回用 A\*算法找到的上述问题的最短路径

isGoalState(self, state):

（1） 取出坐标值(x, y)

（2） 得到食物位置 foodGrid

（3） if 该坐标处有食物或者当前地图中已经没有食物：

（4） Return True

# 三．算法实现

## 3.1 实验环境与问题规模

## 3.2 数据结构

## 3.3 实验结果

## 3.4 系统中间及最终输出结果（要求有屏幕显示）

# 四．总结及讨论（对该实验的总结以及任何该实验的启发），

## 参考文献

## 附录—源代码及其注释（纸质版不需要打印）