

我用的 `evaluationFunction` 分成兩種狀況

一種是離 `pacman` 最近的鬼和 `pacman` 的距離 $<2$  的情況:

`Evaluation = -100.0/(nearghost+1)+currentGameState.GetScore()`

剩下的情況都歸類為第二種情況:

`evaluation = -1.0/(nearghost+1.0) + 50.0/(nearscairedghost+1) +50.0/( +1.0) + 10.0/(nearfood+1.0) +currentGameState.GetScore()`

`nearghost: manhattanDistance(pacman 位置,最近的鬼)`

`nearscairedghost: manhattanDistance(pacman 位置,最近的可以吃的鬼)`

`nearcapsule: manhattanDistance(pacman 位置,最近的 capsule)`

`nearfood: manhattanDistance(pacman 位置,最近的食物)`

如果地圖上沒有 `ghost` 或 `scairedghost` 或 `capsule` 的話就分別把 `nearghost` 或 `nearscairedghost` 或 `nearcapsule` 設成無限大

按照這樣的設定 30 場大概可以贏 28 場，平均分數落在 1350 到 1550 左右