# Ghost için önerilen yöntem -yapılan

Araştırmalarımız sonucu oyun içindeki hayaletler için rula-base bir sistem geliştirme kararı aldık.

Hayaletler içi geliştirdiğimiz sistem ise her bir hayalete özel görevler vererek Ms.Pac-man ‘i olabildiğince çabuk yakalamasını sağlamak.

# STRATEJİ-1

Oyun haritasını hayali bir şekilde 4’e bölerek her hayalet oyunun farklı bir köşesine gönderilir ve her hayalet oyun haritasının her bir köşesinde dolanarak Ms.Pac-man i aramaya başlar ve böylece Ms.Pac-man’in hayaletler tarafından görülme olasılığı arttırılmış olur.

Oyunun her bir köşesine sağılmış olan hayaletler arasından eğer biri Ms. Pac-man’i görürse diğer hayaletlere haber vermektedir ve hayaletler oyunun dört bir köşesinden Ms. Pac-man inin etrafını sarmaya ve sıkıştırmaya çalışmaktadır.

Hayaletler için düşünülen ek bir strateji ise her hayalete özel görevler yükleme işlemidir.Oyun içinde 4 adet hayaletimiz bulunmakta bunlar: BLİNKY, PİNKY, INKY, CLYDE ‘dir.

# STRATEJİ-2

Hayaletler için düşünülen ek bir strateji ise her hayalete özel görevler yükleme işlemidir.Oyun içinde 4 adet hayaletimiz bulunmakta bunlar: BLİNKY, PİNKY, INKY, CLYDE ‘dir.Hayaletler oyun başladıktan sonra kendi yuvalarından çıkarken her bir hayalet oyun sahası daireler çizerek taramaya başlar ama her hayalet bir öncekinin ters istikametinden gitmek şartıyla.

Bu sayede oyun alanının büyük bir kısmının eş zamanlı olarak taranması sağlanır.

# EKSİK KISIMLAR VE YAPILACAKLAR

* Hayaletlerden biri Ms. Pac-man i görüp yakalamak için birbirleriyle haberleştikten sonra eğer yakalama işlemi gerçekleşmezse hayaletlerin geri köşelere dönme işlemi.
* Hayaletler haberleştkten sonra Ms. Pac-man i yakalamak için harekete geçtikten sonra eğer Ms. Pac-man Power Pill alırsa yapılacak kaçma stratejisi.

## İş Paketleri ve Gantt Diagramı

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Görev** | **Başlangıç Tarihi** | **Süre (Gün)** |
| Ekip içi proje planlamasının yapılması | 12.02.2020 | 7 |
| Ms. Pac-Man için strateji düşünülmesi | 19.02.2020 | 14 |
| Ms. Pac-Man stratejisinin kodlanması | 04.03.2020 | 45 |
| Hayaletler için strateji düşünülmesi | 04.03.2020 | 14 |
| Hayaletler için stratejinin kodlanması | 18.03.2020 | 33 |
| Diagramların oluşturulması | 30.03.2020 | 7 |
| Test aşaması ve sonuçların değerlendirilmesi | 5.04.20 | 7 |
| Dökümanların hazırlanması | 12.04.20 | 7 |

**Tablo 2.2** **İş Paketleri[1]**