

# Trabalho Prático 1

IIA / FIA  
2023/2024

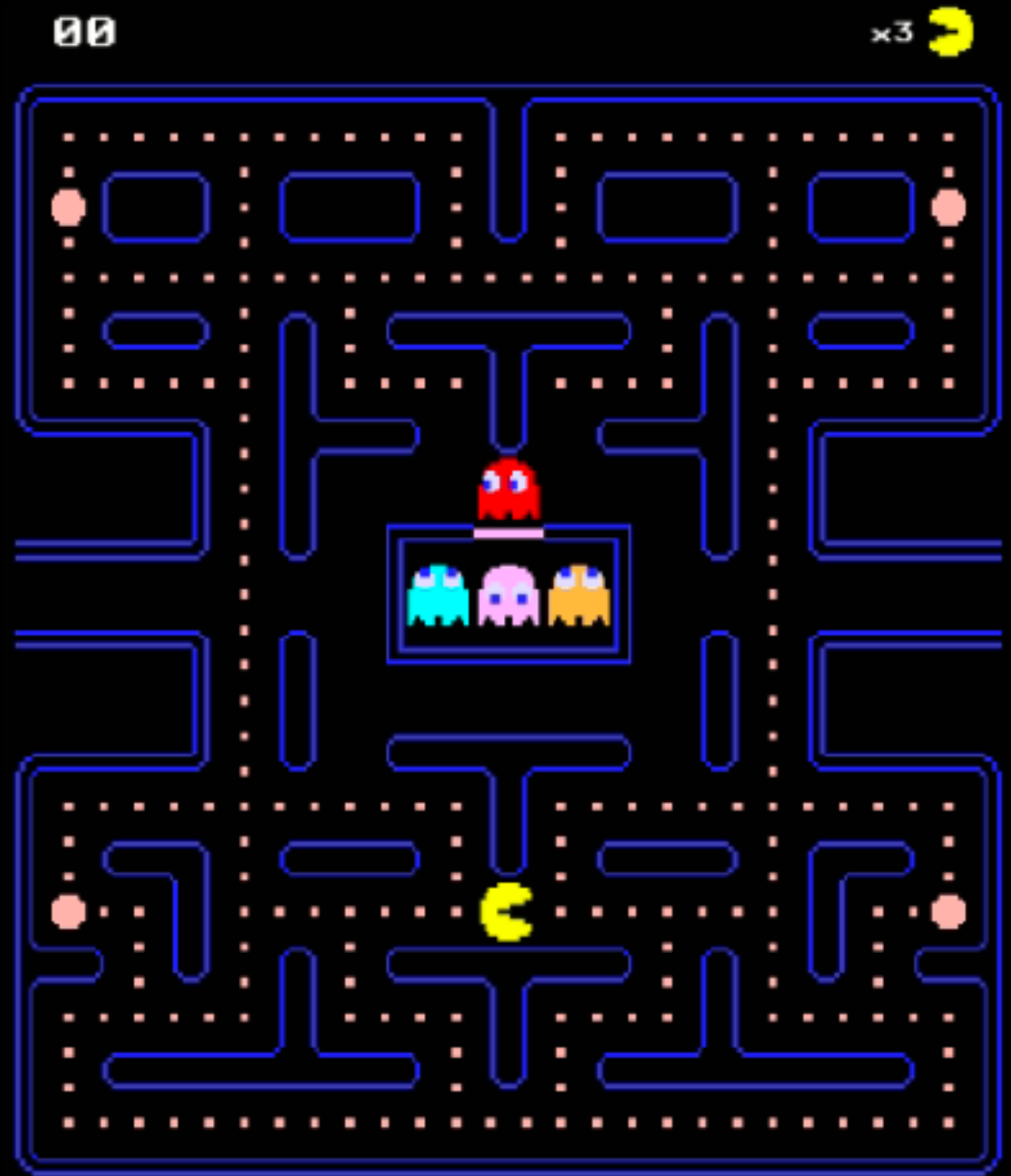






# Objetivos

Modelar e Implementar  
agentes reactivos



# Objetivos

Inky

Blinky

Pinky

Clyde

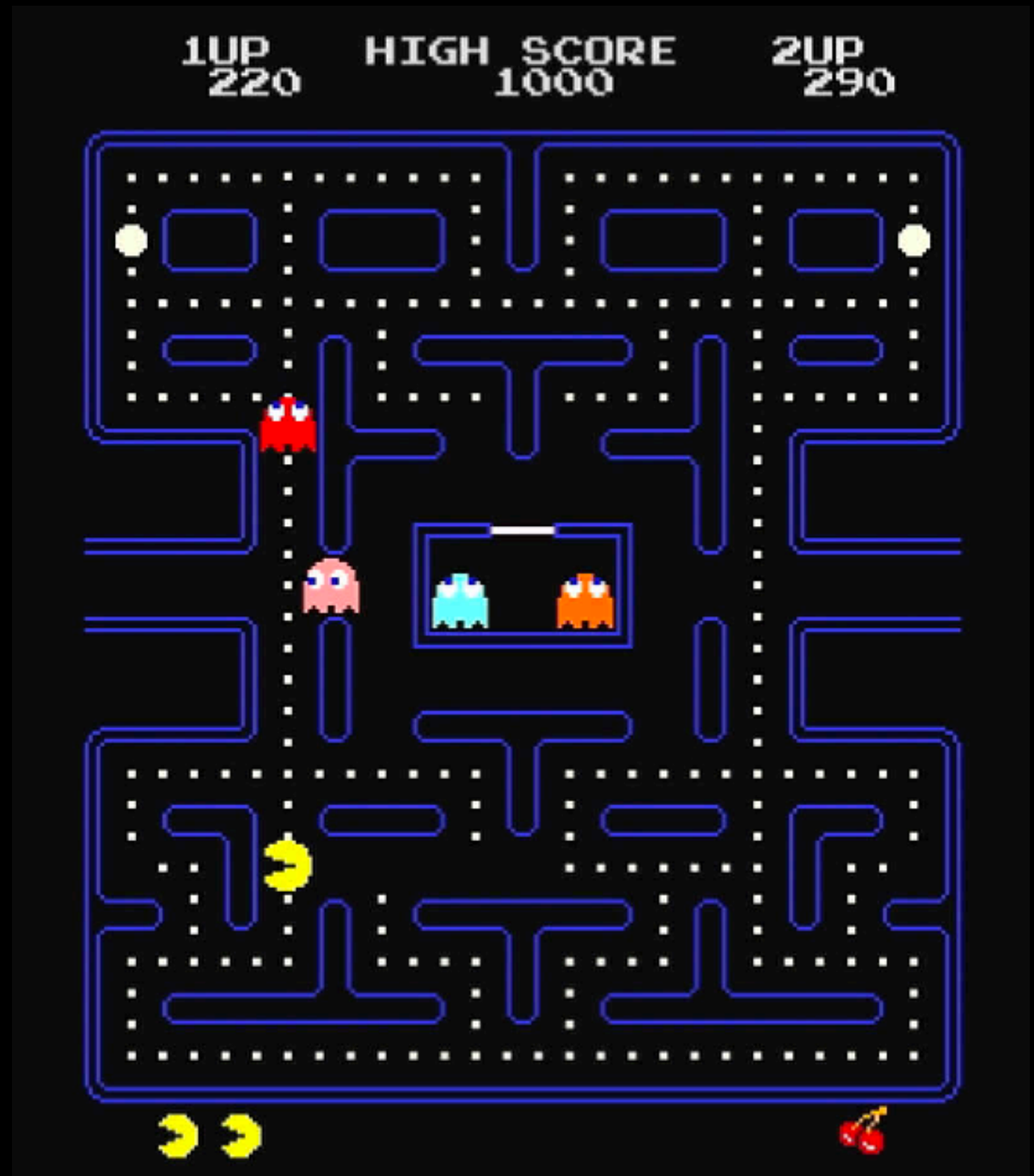


# Modos

Home

Chase

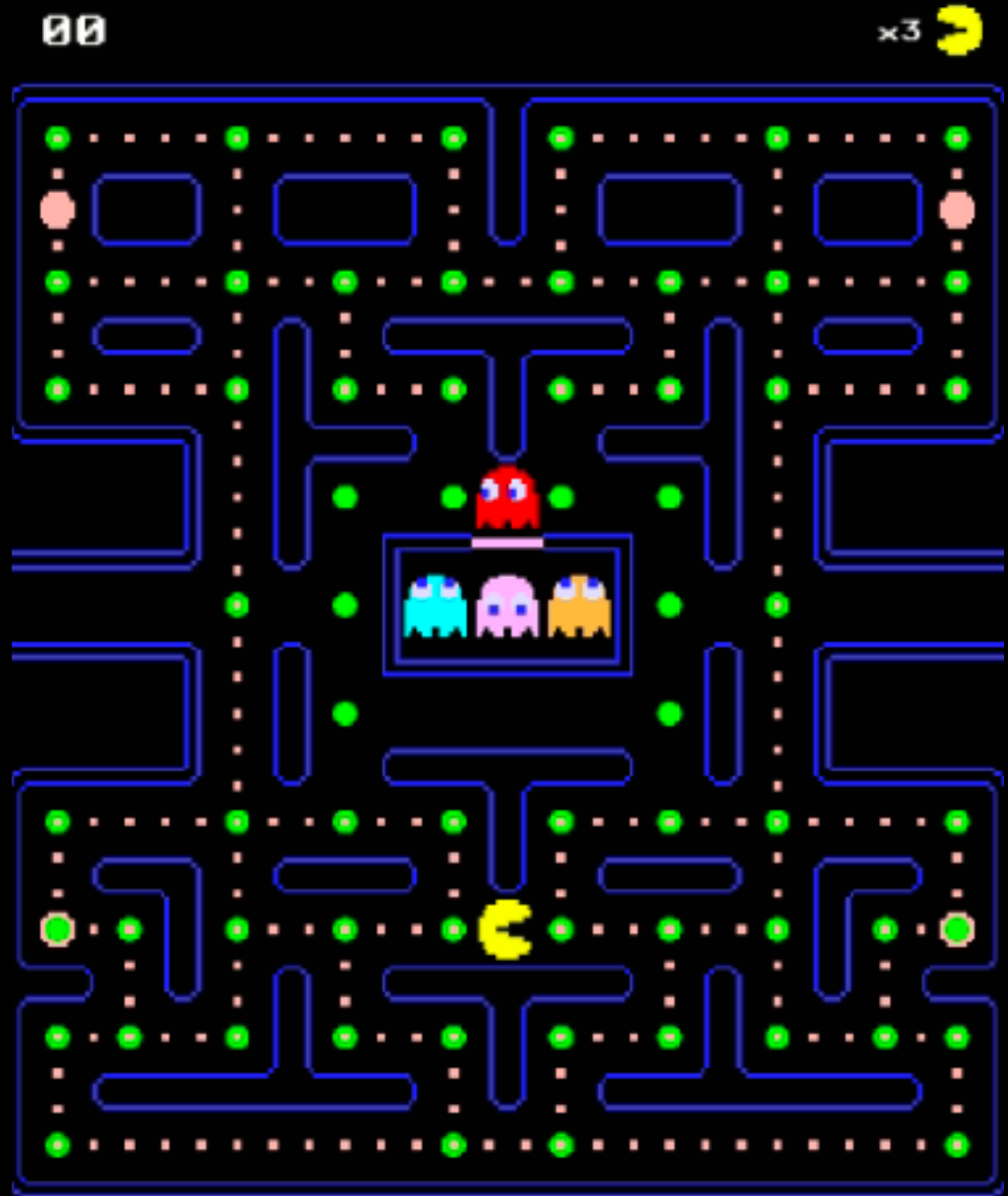
Frightened



# Decisões

Os fantasmas só podem mudar de direção nos pontos assinalados a verde.

O seu código só vai ser chamado quando os fantasmas estiverem nesses pontos.



# Comportamento

Este fantasma exhibe o comportamento mais errático de todos, selecionando uma direção aleatória sempre que tem de tomar uma decisão



# Comportamento

Procura mover-se para a posição actual do Pac-Man escolhendo, em cada intersecção, a direcção da célula adjacente que minimiza a distância ao Pac-Man.





# Comportamento

personalidade deste fantasma  
prima pelas tentativas de  
emboscadas, tentando mover-se de  
forma a intersectar o movimento  
do Pac-Man. Para tal, o Pinky tenta  
mover-se para a célula quatro  
unidades à frente do Pac-Man.



# Comportamento

Este é o fantasma mais paradoxal de todos, tendo uma fobia de outros fantasmas. Desta forma, sempre que está no modo `\textit{chase}`, este fantasma tenta mover-se de forma a maximizar a distância ao fantasma mais próximo de si.

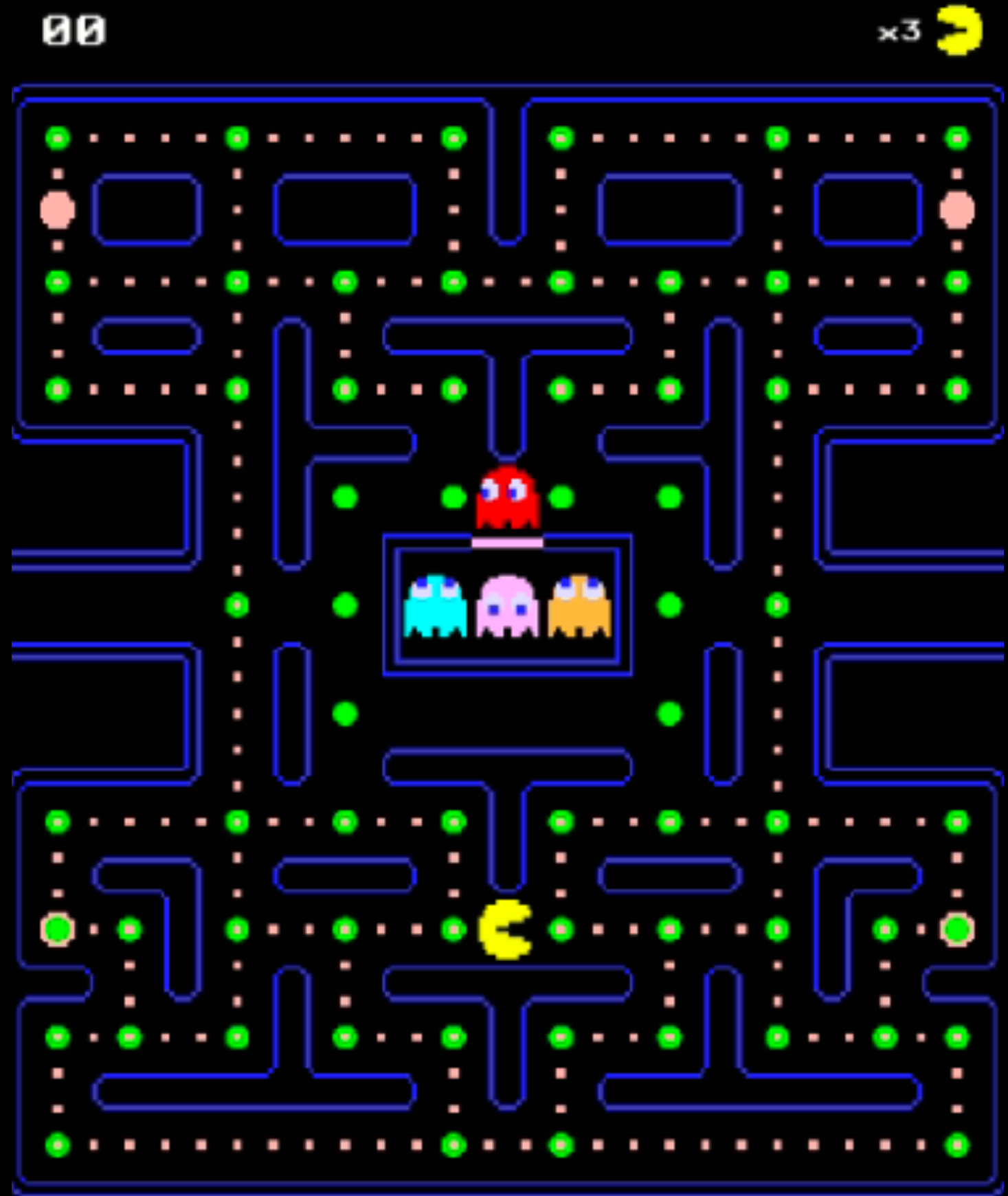


# Tarefas

Modelar e implementar o comportamento dos fantasmas em modo chase

Os restantes modos estão implementados

O chase do Inky está implementado



# Meta 1

Modelar todos  
Implementar pelo menos 1

3 de Março de 2024





# Meta 2

Modelar todos  
Implementar todos

Comportamento extra:  
**Surpreendam-me**

17 de Março de 2024





