

Tarea 1: Inteligencia Artificial para juegos

Fecha de entrega : lunes 6 de noviembre

Para esta tarea, ud. trabajará sobre la plataforma de PacMan de la Universidad de California en Berkeley. En particular, la tarea consistirá en desarrollar soluciones para la sección de Multiagente (<http://ai.berkeley.edu/multiagent.html>), preguntas 1, 2, 3 y 5 .

En la pregunta 1, debe mejorar el desempeño de un agente reflejo (que actúa en base a su percepción actual).

En la pregunta 2, debe implementar Minimax en la sección respectiva del archivo multiAgents.py .

En la pregunta 3, debe implementar poda alfa-beta en el mismo archivo.

Finalmente, en la pregunta 5, debe mejorar la función de evaluación utilizada en el pacman multiagente.

Las instrucciones específicas para cada pregunta están en la página referenciada arriba. Si tiene problemas con el inglés, me puede contactar.

Ud. debe enviar el archivo multiAgents.py con las modificaciones hechas para cada pregunta. Puede, también, enviar 4 archivos multiAgents.py, uno con la respuesta de cada pregunta.