

Tommaso Chinello

Daniel Felipe Bustamante Pérez

Practica de laboratorio 1C

Agente Reflex

- En agentReflex se pide la mejora de la función de evaluación, para eso hicimos uso de la comida, la posición de Pacman, los fantasmas y su tiempo en estado scared, y la acción que se realiza, en este caso usamos uso de la distancia de manhattan.

Minimax

- En MinimaxAgent se implementó el algoritmo de minimax, en donde buscamos el resultado óptimo frente a un adversario racional, para la implementación de este algoritmo usamos métodos nativos de Python como max y min para determinar la mejor acción para nuestros agentes, además de usar diferentes métodos proporcionados en la clase game.py

Podado Alpha-Beta

- En AlphaBetaAgent se implementó el algoritmo del podado Alpha-Beta, se hizo uso del código implementado en minimax y se realizó pequeños ajustes

Expectimax

- En ExpectiMaxAgent se implementó el algoritmo de expectimax, basándonos en la solución implementada en minimax agregando el uso de probabilidad

Función de evaluación

- En betterEvaluationFunction vamos a evaluar estados en lugar de acciones, para esto se hizo uso de la posición de Pacman, la lista de comida, el estado de los fantasmas, usamos la distancia de manhattan y la posición de las capsulas, esto con los métodos de la clase game.py