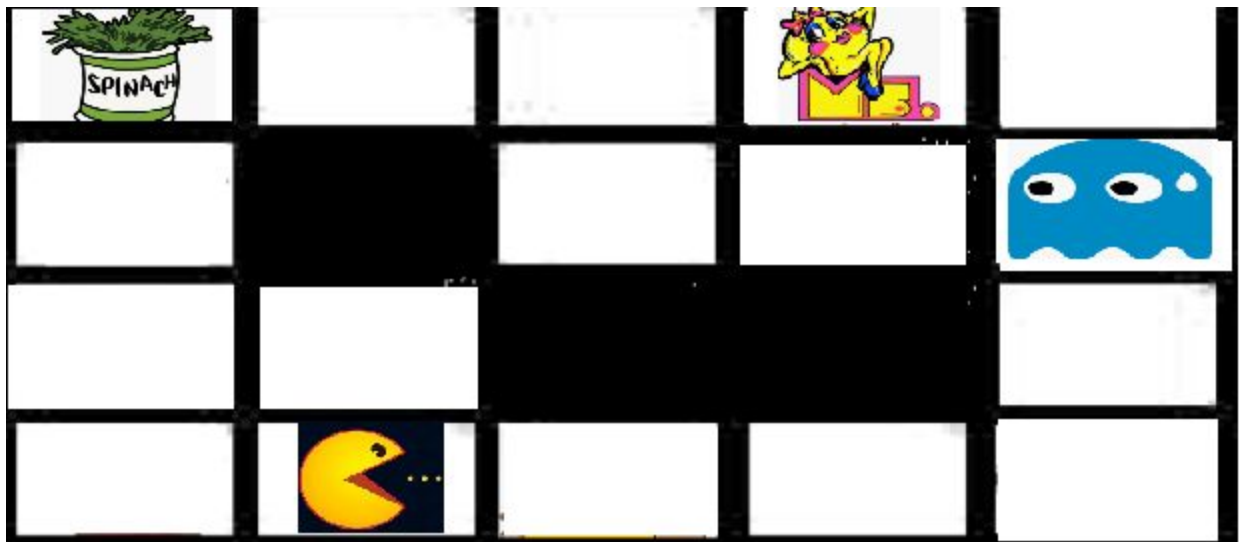


Proyecto 1
Inteligencia artificial 2020



Pacman versión univalle

Debe desarrollar un programa en python donde el Mr Pacman juegue solo y encuentre a su sensual y ligeramente provocativa Ms Pacman.

Las reglas son:

- Desarrollar un agente para el Mr Pacman, de tal forma siga el método de búsqueda avara hasta encontrar a su señora.
- El agente siempre se mueve con costo 1
- Si el agente pasa por la “espinaca” de Popeye, puede avanzar dos espacios por el precio de uno, es decir reduce el costo de sus movimientos a la mitad
- El fantasma va a intentar encontrar al Pacman usando un algoritmo de búsqueda no informada de su preferencia.
- La Ms Pcmán con probabilidad de 30%, puede pegarle un grito al Mr Pacman y por tanto decirle su ubicación. Como ya tiene la pista de donde esta, cambia de búsqueda avara a búsqueda A*.
- Si el Mr Pacman toca un fantasma, el juego termina automáticamente.

Tenga en cuenta que:

- Grupos de 3 personas
- Entrega de informe, donde explica la implementación, la heurística escogida y todos los detalles de pruebas y nivel técnico.
-