

Σπανάκης Δημήτριος - sdi1800183

Pacman – Readme

Καλησπέρα, σας παραθέτω τα σχόλια μου σχετικά με το Pacman Project 2.

Για της functions minimax, alpha beta pruning, και expectimax το φορμάτ παρουσίασης του κώδικα ήταν με την χρήση τριών function για την κάθε υλοποίηση, την getValue, maxValue και την minValue. Η getValue συντονίζει τις σωστές κλήσεις του minimax με βάση τον agentIndex. Πιστεύω ότι είναι αρκετά κατανοητοί στον κώδικα. Επιπλέον ο expectimax υπολογίζει όλα τα πιθανά σκορ που μπορεί να έχει ο min και τα προσθέτει με βάση την πιθανότητα

$1/\text{possibleMoves}$ (πχ $\text{possibility} * \text{minScore1} + \text{possibility} * \text{minScore2} + \dots$)

Για την betterEvaluationFunction , έλαβα υπόψιν τους παράγοντες: μικρότερη απόσταση από φαγητό, σκορ, πόσα foodDot μένουν και πόσες κάψουλες, και τους έδωσα θετικά και αρνητικά βάρη. Όταν ένα φάντασμα έρθει πολύ κοντά στον PacMan τότε αυξάνω την απόσταση από το κοντινότερο φαγητό σε ένα μεγάλο αριθμό ώστε το $1/\text{closestFoodDot}$ να γίνει πολύ μικρό στην συνάρτηση που υπολογίζεται το score, ώστε να γίνει priority για τον pacman να τρέξει μακριά από το φάντασμα, και όχι να κυνηγήσει φαγητό.

Σας ευχαριστώ πολύ για τον χρόνο σας, καλή διόρθωση 😊