

BOMBERMAN TRABALHO DE INTRODUÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Trabalho realizado por:

Sérgio Pacheco de Aguiar
nºmec: 84831

Ricardo Rodrigues Azevedo
nºmec: 84730

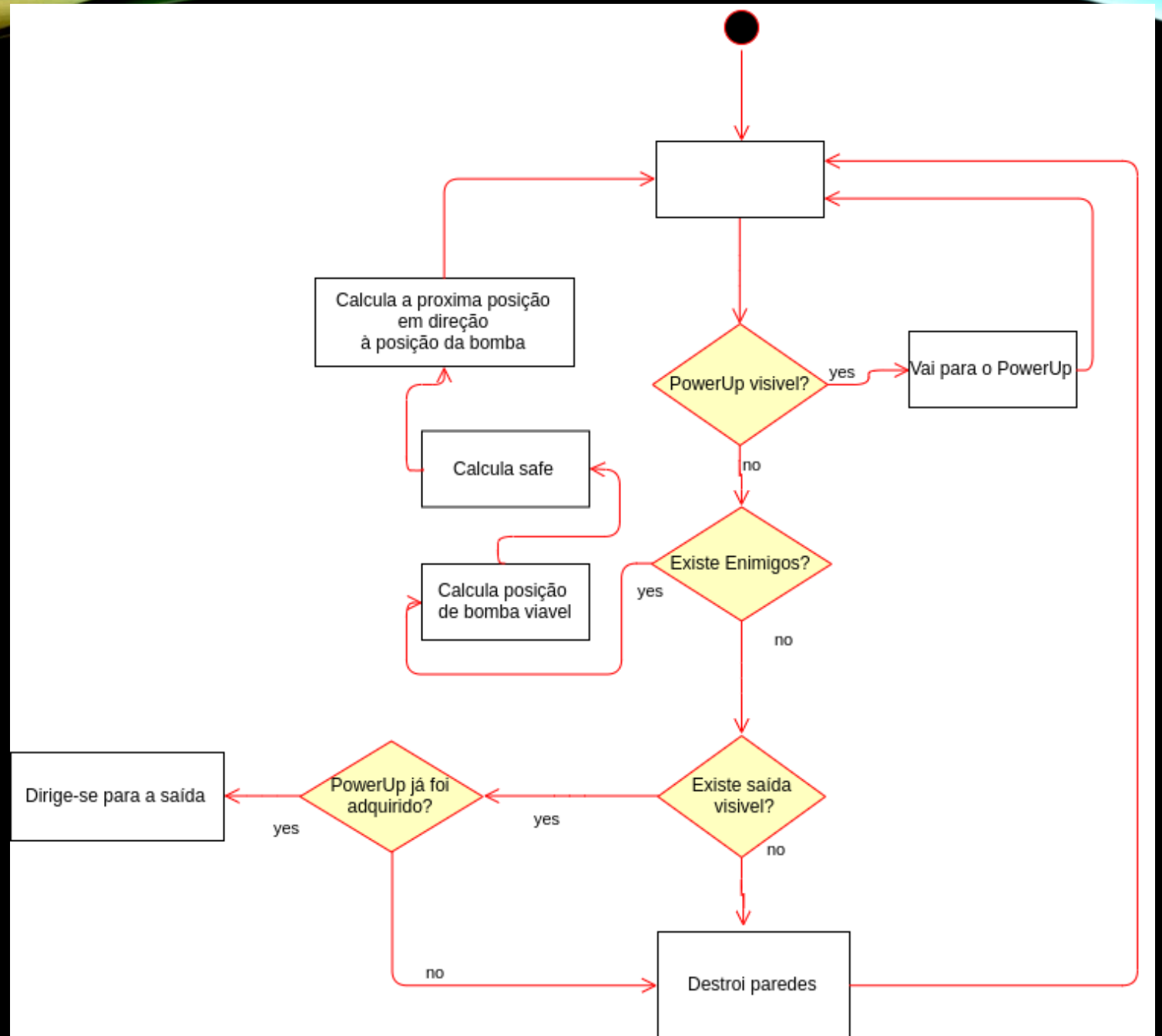
Fábio Daniel Ribeiro Alves
nºmec: 84734



ESTRATÉGIA DO BOMBERMAN

São ignorados PowerUps como:

- Detonador
- Extra bombas



STUDENT

Ficheiro principal de onde serão executadas as principais decisões do bomberman.

Aqui serão chamadas funções e classes auxiliares.

Primeiro são inicializadas variáveis após leitura do state assim como o preenchimento de um mapa auxiliar.

De seguida é realizada a tomada de decisões de acordo com o anterior diagrama.

Por fim, são enviados para o server os comandos necessários para a ação pretendida.

AGENTAI

Neste ficheiro são executados os principais cálculos do agente.

Cálculos realizados:

- Criação e preenchimento de um mapa auxiliar para o A*
- A* pathing
- Posições seguras após colocação da bomba

DESTROY_ENEMIES

Neste ficheiro são executados os principais cálculos relacionados com os inimigos e as paredes.

Cálculos realizados:

- Determinação do inimigo mais próximo
- Determinação da parede mais próxima
- Verificação do range dos targets
- Cálculo para a posição de colocação da bomba