

Seconda Edizione

... il movimento di Pac-Man si basa su due algoritmi che possono essere anche antagonisti: searching ed escaping

Questo libro introduce la teoria e le applicazioni

dei grafi e degli algoritmi di path-planning

e path-traversal utilizzati nell'ambito dell'intelligenza artificiale

Prerequisiti: conoscenza di base del linguaggio C o C++

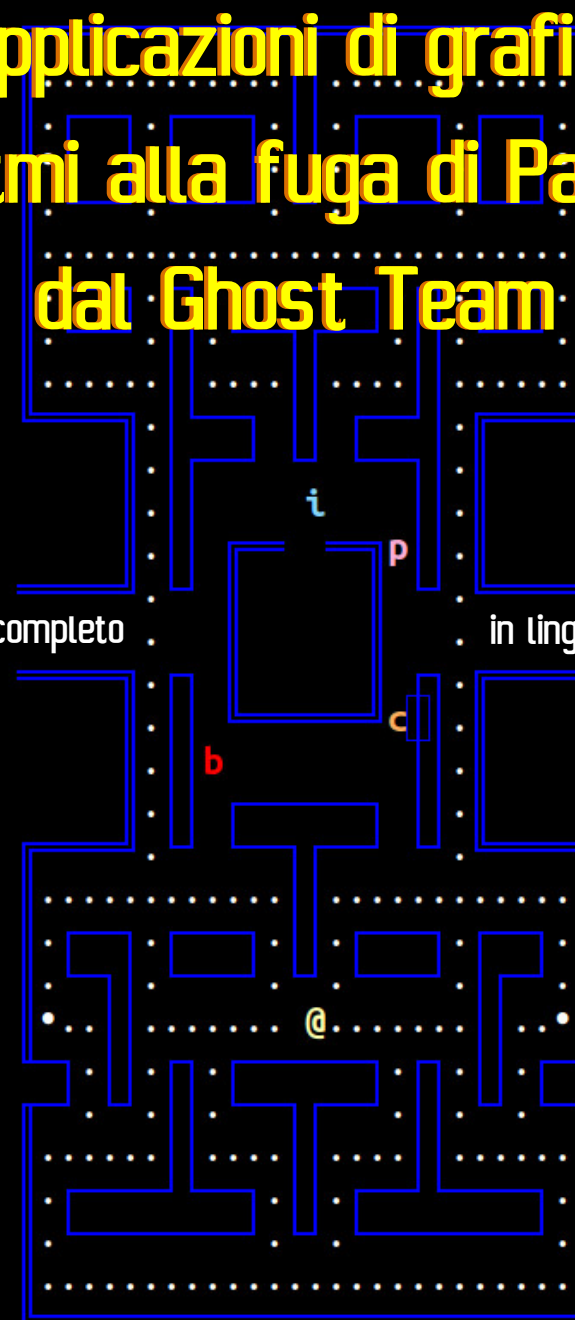
Applicazioni di grafi e algoritmi alla fuga di Pac-Man dal Ghost Team

F. V. e L. Sisini, A. Pazzi

Applicazioni di grafi e algoritmi alla fuga di Pac-Man dal Ghost Team

codice completo

in linguaggio C



Francesco, Valentina e Laura Sisini, Annalisa Pazzi