TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

----🙡🕮🙣----

****

**BÀI BÁO CÁO**

**Môn: Trí Tuệ Nhân Tạo**

THÀNH VIÊN :

Nguyễn Đức Huỳnh-16020801

Bạch Tấn Tài-

Nguyễn Văn Hùng-

**TP.HỒ CHÍ MINH-NĂM 2018**

1. **Giới thiệu bài toán**

Trò rắn săn mồi là một trò chơi quen thuộc đối với rất nhiều người, dễ chơi, giảm stress và giảm căng thẳng… Trò chơi rắn săn mồi là một trò chơi phổ biến, đặc biệt là giành cho học sinh, sinh viên. Đây cũng là trò chơi khá hay, vì vậy chúng em chọn đề tài làm game rắn săn mồi cho môn trí tuệ nhân tạo.

Trong quá trình hoàn thành đề tài này, nhóm chúng em sử dụng giải thuật Breadth First Search (Tìm kiếm theo chiều rộng ) để giải quyết bài toán này.

Trong quá trình phân tích và thiết kế do thời gian và trình độ có hạn nên chương trình không tránh khỏi những thiếu sót . Rất mong thầy và các bạn đóng góp thêm để hoàn thành hơn chương trình.

Nhóm em xin chân thành cảm ơn.

1. **Yêu cầu bài toán**

Xây dựng một chương trình gồm …

Con rắn sẽ tự động ăn con mồi và dùng giải thuật Breadth First để Tìm đường đi ngắn nhất từ đầu con rắn đên con mồi.

Cấu tạo rắn:

Khi khởi tạo có độ dài =3;

Xuất phát điểm đầu rắn ở vị trí có tọa độ (x,y)=

Thức ăn :

Thức ăn được hiển thị ngẫu nhiên trên panel và không nằm trên bất kì vật cản nào.

1. **Phân tích giải quyết bài toán**
2. **Phân tích yêu cầu**

Mô phỏng chương trình rắn săn mồi

1. **Phương pháp giải quyết**

Tìm kiếm nước đi