חלק א' – הכרות עם המשחק

**תרגיל 3 – Reflex Player**שחקן הבסיס מקבל את מצב המשחק הנוכחי וראשית מחשב את כל הפעולות האפשריות (החוקיות) עבורו בהינתן מצב המשחק. לאחר מכן, עבור כל פעולה אפשרית מפתח את המצב העוקב שהיא יוצרת ועבורו מחשב את הניקוד המשחק שישיג אם יבצע מהלך זה, אוסף את הניקוד של כל המצבים האפשריים (עבור כל הפעולות האפשריות) ומוצא את הניקוד המקסימלי. לבסוף בוחר רנדומלית פעולה אשר תבטיח כי המצב שאליו יגיע השחקן יניב עבור את הניקוד המקסימלי שחושב. כלומר, האלגוריתם שבו משתמש השחקן הינו Greedy Best 1st ומעריך מצבים על ידי הניקוד שהם מניבים.

חלק ב' – בניית סוכן משופר

**תרגיל 1 – Better Evaluation Function**  
הפונקציה שהגדרנו הינה שילוב של הפרמטרים הבאים:

* הוספת ניקוד המצב.
* הוספת ממוצע הניקוד של המצבים העוקבים למצב.
* עבור כל רוח במרחק מנהטן לכל היותר 3 מפקמן, אם היא מפוחדת לפחות ל 3 צעדים הבאים נוסיף את המרחק להערכת המצב אחרת נחסר.
* בניית מסלול הקצר ביותר לאסיפת כל האוכל הנותר בלוח המבוסס מרחקי מנהטן. וחיסור אורך המסלול מערך המצב (ככל שיותר קטן יותר טוב).
* חיסור של מרחק מנהטן מהקפסולה הכי קרובה לפקמן (ככל שיותר קטן יותר טוב).
* חיסור של 2 נקודות אם פקמן נמצא בין שני קירות מאוזנים.
* חיסור של 2 נקודות אם פקמן נמצא בין שני קירות מאונכים.

**תרגיל 2 – Motivation:**

נשים לב כי היוריסטיקה שלנו מעריכה את המצב ראשית לפי הניקוד הכללי במשחק שבו הפקמן מקבל במצב זה בדיוק כמו היוריסטיקה המקורית.  
בנוסף היוריסטיקה שלנו מתחשבת במיקום הרוחות על הלוח ומעריכה את המצב לפיו. אם הרוח מפוחדת והיא קרובה לפקמן, מרחק מנהטן 3, אזי נרצה להגדיל את הניקוד עבור מצב זה ונוסיף את המרחק מנהטן זה, אחרת היא קרובה לפקמן אך לא מפוחדת ולכן מאיימת עליו ורצה לחסר את המרחק מנהטן ממנה.  
על מנת לצבור יותר נקודות הפונקציה מעריכה את המצב גם לפי המסלול לאסיפת כל הנקודות האוכל על הלוח, ככל שהמסלול קצר יותר כך הפונקציה תחסר פחות מהערך הסופי והוא יגדל.  
בנוסף אנו רוצים לתת לפקמן יותר נתיבי מילוט מהרוחות ולכן נעדיף שלא ימצא בין שני קירות ולכן עבור מצבים כאלו נחסר 2 נקודות.  
המוטיבציה מאחורי היוריסטיקה היא מתן ניקוד גבוה יותר למצבים שרחוקים מרוחות וקרובים לאוכל ולרוחות מפוחדות וממקסמים את הניקוד הכללי.

חלק ג' – בניית סוכן Min – Max

**תרגיל 1 – הנחה**בבניית עץ Min-Max אנו מניחים כי המשחק הינו משחק תורות והסוכנים האחרים, כלומר הרוחות, זזות כל אחת בתורה אמנם במשחק זה כל הסוכנים מבצעים מהלך ביחד ואין מדובר במשחק תורות.

**תרגיל 3 – מימוש נוסף**במקום לממש שכבה עבור כל סוכן שמשתתף, כלומר עבור כל רוח, ניתן בשכבה אחת לייצג את כל הרוחות. בשכבה זו כל קשת אשר יוצאת מהמצב מגלמת פרמוטציה של מהלכים חוקיים עבור כל הרוחות. בשיטה זו יש לנו 2 סוכנים הפקמן והרוחות אשר מיוצגות על יד סוכן יחיד.  
לדוגמא בהינתן שיש 2 רוחות במשחק ולכל אחת יש 4 מהלים חוקיים לבצע, כלומר תזוזה לכל ארבעת הכיוונים נקבל 16 קשתות שיוצאת מהמצב של הרוחות , אשר כל קשת מסמלת את המהלך של כל רוח במשחק:  
*(north, north), (north, south) ……………… (east, east)*   
יתרונות השיטה החדשה: בצורה זו נקבל עץ יותר שטוח כי כעת אנו דוחסים את שכבות הסוכנים היריבים אל שכבה אחת וכך בעומק יותר קטן נוכל לחשוף יותר מהלכים עתידיים.  
חסרונות השיטה החדשה: מקדם הסיעוף בעץ עבור השיטה החדשה הוא אקספוננציאלי בכמות הסוכנים המשתתפים במשחק כלומר אם יש n רוחות במשחק מקדם הסיעוף יכול גם להגיע ל דבר שלא יעיל לדוגמא עבור האלגוריתם אלפא – ביתא אשר מספר הפיתוחים מושפע ממקדם הסיעוף.

חלק ד' – בניית סוכן Alpha – Beta

**תרגיל 1 – מבנה העץ**מבנה העץ שהוגדר הוא בעל מקדם סיעוף שחסום על ידי 4, לכל אחד מהסוכנים יש במקרה הכי טוב מהלך לכל אחד מארבעת הכיוונים. ולכן בממוצע אלגוריתם אלפא – ביתא מבצע: פיתוחים.  
לעומת זאת, במבנה אחר לדוגמא כמו ההצעה בסעיף קודם יש לכאורה 2 סוכנים, הפקמן ושאר הרוחות לכן במקרה הממוצע יבצע  כלומר יותר פיתוחים.  
מסקנה: יש השפעה על מבנה העץ שהוגדר על כמות הפיתוחים שאלגוריתם  מבצע ובנוסף מכיוון שהעץ שהוגדר בעל מקדם סיעוף קטן יותר נפתח פחות צמתים במקרה הממוצע, כלומר יהיה יותר גיזום.

**תרגיל 3 – השוואה**מבחינת זמן ריצה לסוכן  ייקח פחות זמן לחשב את הצעד הבא לביצוע ולכן זמן הריצה שלנו יקטן. ניתן גם לראות זאת על ידי הגדלת העומק לחישוב ל -4 או על ידי הגדלת מספר הרוחות המשתתפות ולראות כי לסוכן זה לוקח פחות זמן לחשב את הצעד הבא לביצוע (המשחק פחות נתקע) ולכן זמן הריצה יקטן.  
מבחינת בחירת המהלכים האלגוריתמים הם זהים, זאת מכיוון שאלגוריתם ש  גוזם רק ענפים שלא ישנו את ערך האסטרטגיה הסופי ולכן יוחזר אותו מהלך לביצוע בעל הערך הגדול ביותר.

חלק ה' – בניית סוכן Expectimax לרוח רנדומלית

**תרגיל 2 – השוואה**ההבדל בין מימוש זה לבין המימושים הקודמים הוא **בהבטחת חסם תחתון** על הערך היוריסטי של האסטרטגיה עבור העומק בו אנו מסתכלים, באלגוריתמים הקודמים מובטחת לנו שכל סדרת מהלכים של היריב מהמהלך שבו אנו מבצעים תוביל לערך יוריסטי שהוא לפחות כמו הערך שהושג בפיתוח העץ.  
כעת האלגוריתם מסתמך על ערך תוחלת פונקציית הסתברות ולכן חסם תחתון לא מובטח לנו, מכיוון שבתורו היריב יכול לבחור במהלך אשר מקטין את ערך האסטרטגיה שחושב בפיתוח הקודם. כלומר האלגוריתם פונה למהלכים אשר ערך התוחלת שלהם הוא הגבוהה ביותר ולכן לא מבטיח ערך אסטרטגי.  
דוגמא להמחשה: ישנה רוח אחת ולה 3 מהלכים חוקיים ולפקמן 2 מהלכים חוקיים ועומק העץ הינו 2.  
כפי שניתן לראות מהגרף ערך האסטרטגיה המובטח מאלגוריתם Minimax הינו 100 כאשר בפקמן מבצע את המהלך WEST ואכן אם יבצע צעד זהה יזכה בניקוד שהינו לפחות 100 בעוד 2 צעדים. לעומת זאת ערך האסטרטגיה על פי האלגוריתם Expectimax הינו 200 כאשר יבצע הפקמן את צעד EAST אבל אם ביצע צעד זה הרוח יכולה לפנות EAST ואז הערך האסטרטגי הינו -100 כלומר האלגוריתם חזה 200 אמנם לאחר 2 מהלכים הערך הינו -100 באותה מידה גם הרוח יכולה לפנות NORTH ואז יקבל הפקמן 500.

Pacman Turn

MiniMax value:100

Expectimax value:200

EAST

WEST

Pacman Turn

heuristic value: -100

Pacman Turn

heuristic value: 500

Pacman Turn

heuristic value:200

Pacman Turn

heuristic value:100

Pacman Turn

heuristic value:100

Pacman Turn

heuristic value:100

WEST

WEST

EAST

EAST

NORTH

NORTH

חלק ו' – בניית סוכן Expectimax לרוח לא רנדומלית

**תרגיל 1 – הבנת אסטרטגיית הרוח**בניית פונקציית ההתפלגות עבור המהלכים האפשריים לרוח נעשית באופן הבא:

* אוספים את כל המצבים החוקיים לביצוע.
* אם הרוח פוחדת (הפקמן יכול לאכול אותה) קובעים לה מהירות 0.5 ואחרת מהירות 1.
* מחשבים וקטורים מהמיקום הנוכחי של הרוח אל המיקומים החדשים האפשריים בהינתן המהירות.
* מוסיפים את הווקטורים על המיקום הנוכחי של הרוח.
* מחשבים מרחקי מנהטן מכל המיקומים האפשריים של הרוח אל הפקמן.
* אם הרוח פוחדת (הפקמן יכול לאכול אותה) בוחרים במרחק המקסימלי מהפקמן (הרוח רוצה להתרחק ממנו), אחרת בוחרים מהמרחק המינימלי מהפקמן (הרוח רוצה להתקרב אליו על מנת לאכול אותו).
* אוספים את כל המצבים אשר מקיימים את המרחק הטוב ביותר (רחוק או קרוב לפקמן בהתאם למצב הרוח), קובעים (זמנית) את הסתברות עבור המהלכים הכי טובים (בקוד זהו קבוע 0.8).
* לכל המצבים החוקיים האחרים קובעים הסתברות שהינה המשלים לאירוע הכי טוב.
* לבסוף מנרמלים את הערכים של כל המהלכים על מנת שתקיים תכונות פונקציה התפלגות.

דוגמא: בהינתן כי לרוח EAST וNORTH מהלכים **הכי טובים** (להתקרב או להתרחק לפקמן) וסה"כ 4 מהלכים חוקיים נקבל:



מסקנה: האסטרטגיה של הרוחות היא להעדיף את המהלכים הכי טובים לביצוע, כלומר בעת שהרוח מפוחדת להתרחק כמה שיותר מפקמן וכך להימנע מאכילה על ידי הפקמן וכאשר הרוח לא מפוחדת להתקרב כמה שיותר לפקמן על מנת לנסות לאכול אותו. ההעדפה מבוצעת על ידי מתן הסתברות גדולה הרבה יותר למצבים אלו.  
נשים לב כי באסטרטגיה עדיין קיים סיכוי לבצע מהלכים חוקיים אשר אינם משפרים את מצבה של הרוח.

**תרגיל 3 – השוואה למימוש הקודם**ההבדל בין המימושים הוא שבמימוש הקודם פונקציית ההסתברות הייתה אחידה על פני מספר המהלכים החוקיים שיש ליריב לביצוע והחישוב עבורה היה מידי (בדומה להטלת קוביות). כעת פונקציית ההסתברות של היריב תלויה באסטרטגיה שלו ויש צורך לבצע לוגיקה יותר מורכבת על מנת לקבל את פונקציית ההסתברות. בנוסף מכיוון שקוד סוכן הרוח חשוף עבורנו אנו יכולים לחשוף את הסוכן שלנו לאסטרטגיה זו אך אם לא היה חשוף היינו צריכים לנחש או ללמוד את האסטרטגיה שלו.

**תרגיל 4 – שיפור אסטרטגיית הרוח**

1. כאשר ישנם מהלכים הכי טובים לביצוע, כלומר להתקרב או להתרחק מהפקמן בהתאם למצב הרוח ניתן הסתברות רק למצבים אלו ולא לכל המצבים חוקיים. באסטרטגיה זו הרוח ממש מנסה להתקרב או להתרחק מהפקמן בהתאם למצבה ולא מבצעת מצבים שיכולים להרוס לה.
2. האסטרטגיה של רוח בודדת כעת לא מודעת לשאר הרוחות המשחקות ולכן נרצה להוסיף את הידיעה הזאת כאשר כל רוח תנסה להתרחק משאר הרוחות ובצורה זו הרוחות ינסו לרדוף אחרי הפקמן אבל במסלולים שונים ולכן ינסו לאכול את הפקמן או לברוח ממנו בכיוונים שונים וכך יהיה לו יותר קשה לברוח מהן או לתפוס אותן.

חלק ז' – ניסוח השערות במשחק פקמן