



Memoria práctica 1:

Aspiradora TRON

Inteligencia Artificial



1. Peculiaridades de búsqueda con adversario que se ha implementado:

La búsqueda utilizada ha sido la estrategia de búsqueda minmax caracterizada por la búsqueda de la opción más acertada en cada nivel del árbol de juego. En el primer nivel del árbol se busca la mayor valoración, esto se hace a partir de la búsqueda recursiva en el segundo nivel de la menor valoración, alternándose esta búsqueda de menor y mayor en los sucesivos niveles, teniendo en cuenta para finalizar el análisis la cantidad de niveles o profundidad analizados.

2. Descripción de la función de valoración de los tableros:

La búsqueda con adversarios usada se basa en una valoración de la importancia de cada estado del juego y sus estados hermanos.

A partir de las reglas dadas del juego se han identificado las situaciones que favorecen o perjudican a un jugador, estas situaciones las he valorado con un valor positivo o negativo, entendiendo como positivos los más favorables y los negativo como los perjudiciales.

Situación	Valor
Obstaculos cercanos indestructibles	<ul style="list-style-type: none">• Delante: -5• Derecha: -4• Izquierda: -4• Detrás: -3
Basura	<ul style="list-style-type: none">• Delante: 10 x Unidad de basura• Derecha: 8 x Unidad de basura• Izquierda: 8 x Unidad de basura• Detrás: 3 x Unidad de basura
Basura obtenida	20 x Unidad de basura
Acción de disparo del contrincante	50