

Oppiminen

Kertasin alkuviikosta tietorakenteiden toteutuksia, toteutin minimikeon ja testit sille. Pohdin algoritmeja joita käyttäisin tekoälyn toteuttamiseen, päätin toteuttaa aluksi A* algoritmin.

Viikon kuluminen

Pääasiassa tämä viikko on kulunut Javalabra kurssin osuuden tekemiseen. Sain pelin toteutettua nyt siten valmiiksi, että pystyn aloittamaan haamujen tekemisen / on järkevää aloittaa haamujen tekeminen. Pyrin ensiviikon aikana toteuttamaan peliin kaksi haamua, haamut Blinky ja Pinky.

Seuraavaksi

Haamujen liikkuminen: Jokaisella vuorolla lukitaan haamun seuraava siirto, toisinsanoen lasketaan aina mihin haamu siirtyy seuraavalla vuorolla, ei mihin haamu siirtyy nykyisellä vuorolla. Haamut eivät voi liikkua taaksepäin, ts. jos esim. haamu liikkuu oikealle ei haamu voi vaihtaa suuntaansa vasemmalle.

Blinkyn tekoäly: Blinkyn tarkoituksena on saavuttaa Pacman, tai siis Blinky etsii aina lyhimmän reitin Pacmanin nykyiseen sijaintiin, ylemmän kanssa tämä tarkoittaa sitä että mikäli Blinky seuraa Pacmania ja molempien nopeus on sama, yrittää Blinky olla aina yhden askeleen takana.

Pinkyn tekoäly: Valitaan piste seuraavasti: Pacmanin nykyinen sijainti + 4 askelta pacmanin nykyiseen suuntaan ja etsitään lyhin reitti tähän pisteeseen.

Ongelmat / Epäselvyydet / Pohdinnat

Ei toistakseksi mitään. A* algoritmia pohtiessa kuluu varmaankin aikaa jonkin verran, algoritmille syötteenä kaksiulotteinen taulukko. Queue vai TreeSet.