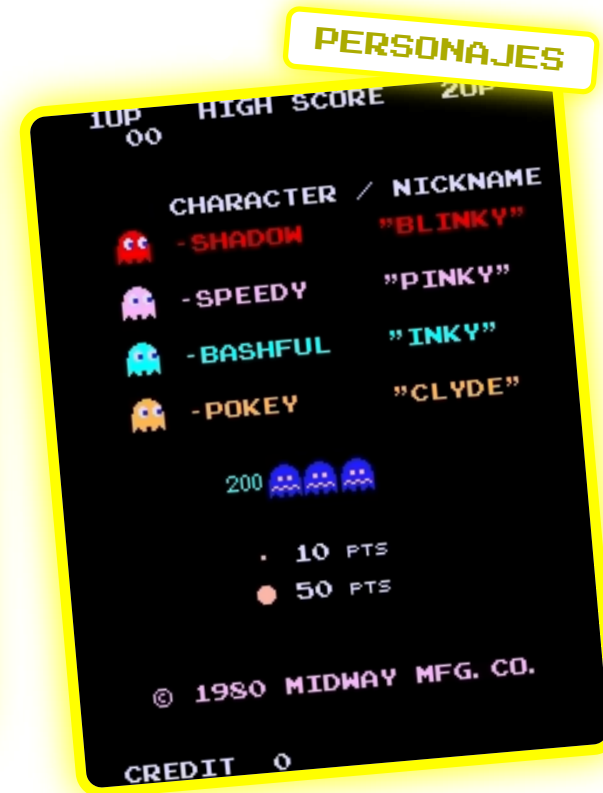


# MÉTODOS DE I.A. DETRAS DE PAC-MAN

psst... Esto se encuentra en una página web alojada en Github Pages: <https://juansuarezb.github.io/InteligenciaArtificial/index.html>



COMENZAR

### BIBLIOGRAFÍA

- > [1] AI and Games, "The ghosts of Pac-Man," YouTube, 27 jul. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=ataGotQ7ir8>
- > [2] AI and Games, "The ghosts of Pac-Man (otra versión)," YouTube, 27 jul. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=dESzDDeue1U>
- > [3] 3DJuegos, "El secreto de Pac-Man y su efectiva inteligencia artificial," 22 may. 2020. <https://www.3djuegos.com/articulo>

© JUAN SUAREZ

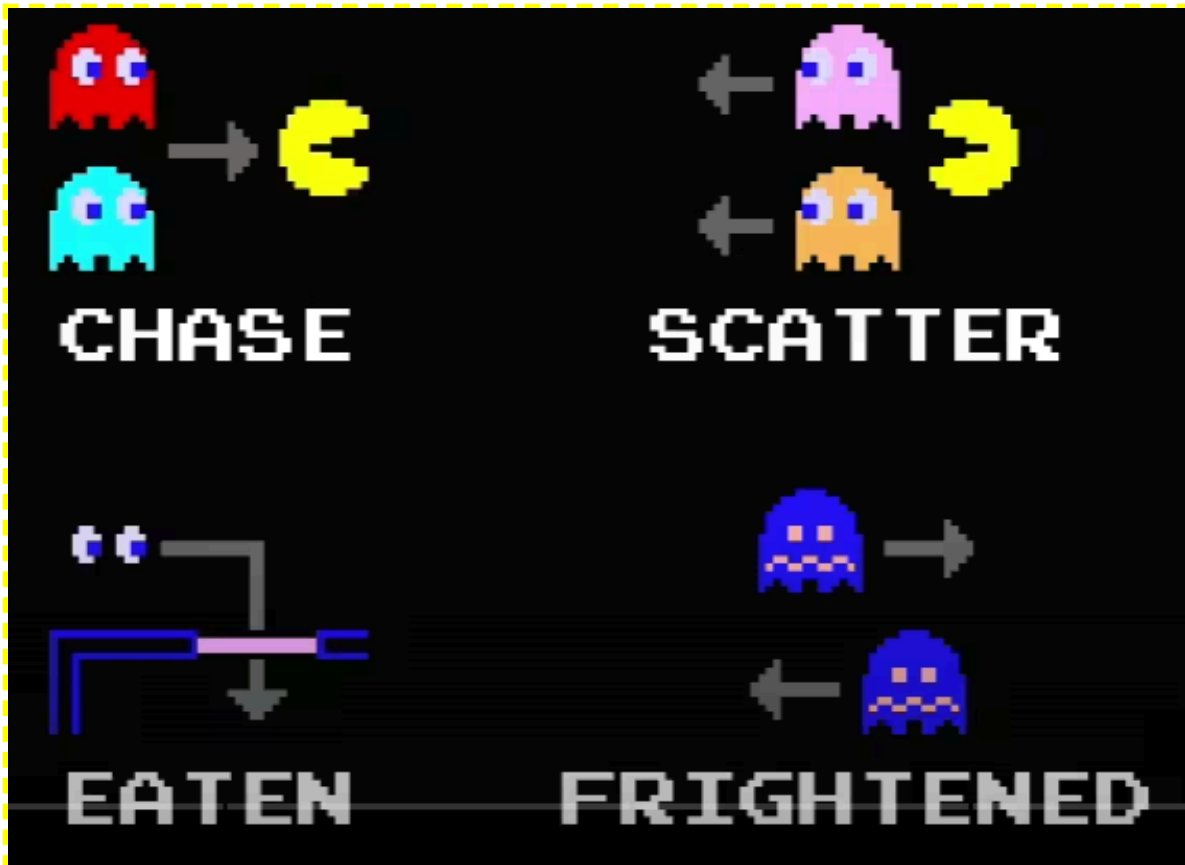
# CONTENIDO

1. Estados de los fantasmas
2. Metas y algoritmos de rutas.

**Volver**

# ESTADOS DE COMPORTAMIENTO DE LOS FANTASMAS

- > Tenemos 4 estados principales de los fantasmas en Pac-Man:
- > **Persecución (Chase):** Los fantasmas persiguen activamente a Pac-Man usando diferentes estrategias.
- > **Dispersión (Scatter):** Los fantasmas se dirigen a sus esquinas específicas del laberinto.
- > **Asustado (Frightened):** Cuando Pac-Man come un power pellet, los fantasmas se vuelven azules y vulnerables.
- > **Capturado (Eaten):** Cuando Pac-Man come un fantasma, este regresa a la casa central como ojos.



ANTERIOR

PRINCIPAL

SIGUIENTE

# ALGORITMOS DE LOS FANTASMAS

## ◆ BLINKY (El Rojo)

- > Algoritmo de persecución: Persigue directamente a Pac-Man, apuntando a su posición actual.
- > Comportamiento: Se vuelve más agresivo a medida que se comen los puntos.
- > Scatter target: Esquina superior derecha del laberinto.

## ◆ PINKY (El Rosa)

- > Algoritmo de persecución: Apunta a 4 casillas delante de Pac-Man (basado en su dirección actual).
- > Comportamiento: Intenta interceptar a Pac-Man por delante.
- > Scatter target: Esquina superior izquierda del laberinto.

## ◆ INKY (El Cian)

- > Algoritmo de persecución: Usa un punto de referencia calculado entre Blinky y Pac-Man.
- > Comportamiento: El más impredecible,

crea "emboscadas".

> Scatter target: Esquina inferior derecha del laberinto.

### ◆ CLYDE (El Naranja)

> Algoritmo de persecución: Persigue a Pac-Man cuando está lejos, pero huye cuando está cerca (8 casillas).

> Comportamiento: Alterna entre agresivo y pasivo.

> Scatter target: Esquina inferior izquierda del laberinto.

ANTERIOR

PRINCIPAL

BIBLIOGRAFÍA