Voor de Snake AI heb ik A stargebruikt. Voor elke Snake is er een aparte A star methode. Dit is niet optimaal, maar ik wou dat de route van de andere snake zouden vermijden. Soms zorgde dit ervoor dat ze langer zouden doorgaan. Echter zorgde dit er ook voor dat ze soms geen route konden vinden waardoor ze dood gingen.

Daarnaast, is A\* niet perfect voor dit probleem en heb ik uitgevonden dat de perfecte Snake AI best ingewikkeld is en veel wiskunde en algoritmische kennis nodig heeft. Ik kwam ook andere manieren tegen, bijvoorbeeld machine learning met ML agents en Hamiltonian Cycles.

In de Snake.CS script op regel 71, kunt u zien hoe ik bereken welke Snake af is wanneer ze allebei tegen elkaar botsen.

In het ingeleverde bestand zit een Mac Build en het project zelf. Unity 2021.3.8f1 is gebruikt ipv de versie die voor dit semester gebruikt moest worden omdat het originele project in die versie was.