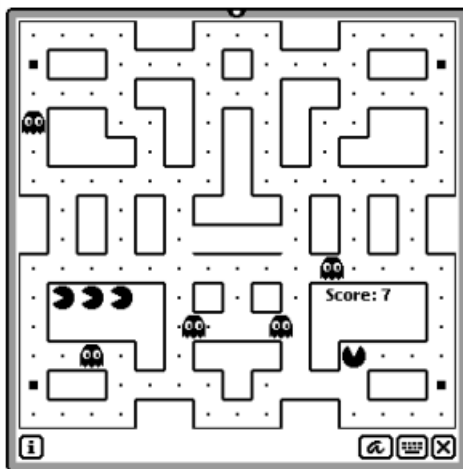


Miguel, un joven de 13 años, fanático de los video juegos, desea ingresar a un torneo llamado “FestGame”, donde uno de los juegos con los que tendrá que competir es el Juego clásico llamado “Pac-Man”, este juego nunca le llamo la atención a Miguel por lo que en sus años nunca lo ha jugado.



Miguel busca los pasos básicos para jugar y se encuentra un párrafo corto de su explicación: el Pac-Man requiere que el jugador navegue por un laberinto, comiendo bolitas y evitar a los fantasmas que le persiguen por el laberinto. De vez en cuando, Pac-Man puede dar la vuelta a sus perseguidores comiendo una bolita de poder, que le otorga temporalmente el poder de comerse a los fantasmas. que le otorga temporalmente el poder de comerse a los fantasmas. Cuando esto ocurre, el comportamiento de los fantasmas cambia, y en lugar de perseguir a Pac-Man, tratan de evitarlo.

Miguel identifica que los fantasmas de Pac-Man tienen cuatro comportamientos:

1. Deambulan aleatoriamente por el laberinto
2. Persiguen a Pac-Man, cuando está en la línea de visión
3. Huir de Pac-Man, después de que Pac-Man haya consumido una bolita de energía
4. Volver a la base central para regenerarse

El torneo es en 3 días y miguel requiere aprenderse de memoria este funcionamiento para así mejorar su rendimiento y quedar en los 3 primeros puestos del torneo.