**מבוא לבינה מלאכותית – תרגיל בית 2 – פאקמן:**

1. **הכרות עם הקוד והמשחק:**
   1. שחקן בסיסי ReflexPlayer בוחר בכל צומת החלטה את הפעולה הבאה לביצוע ע"י בחינת המצבים הבאים אליהם כל פעולה אפשרית מובילה, ובחירת הפעולה המובילה למצב בעל הניקוד הגבוה ביותר. פונ' היוריסטיקה היא, אם כן, הניקוד המקס' של המצב המבין סט המצבים הבאים
2. **בניית סוכן משופר:**
3. **בניית סוכן Min-Max**
4. **בניית סוכן Alpha-Beta**
5. **בניית סוכן Expectimax לרוח רנדומלית**
6. **בניית סוכן Expectimax לרוח לא רנדומלית**
7. **ניסוח השערות במשחק פאקמן**
8. **ניסויים תוצאות ומסקנות**
9. **תחרות בקורס**