

<b>Inteligencia Artificial</b>
--------------------------------

**Clase Calculador**

**Métodos de clase:**

/\* crea una instancia de la clase calculador \*/

Calculador()

**Métodos de instancia:**

***public Vector inicializarEnemigo():*** debe invocarse para obtener las posiciones de los enemigos. El vector que se retorna contiene instancias de Pair, y la longitud del vector puede variar de una invocación a otra. Cada par representa la posición x,y donde hay un enemigo en el universo del juego.

***public Vector inicializarComida():*** debe invocarse para obtener las posiciones de los alimentos. El vector que se retorna contiene instancias de Pair indicando las posiciones x,y donde hay alimento en el mundo del juego. La longitud del vector puede variar.

***public Pair getPosicionInicial():*** retorna un par indicando la posición x,y inicial del agente pacman.

***public int calcularEnergiaPacMan(String a):*** retorna un entero equivalente a la energía que tiene el pacman actualmente. El argumento es un string que puede tomar los siguientes valores:

“izquierda”; “derecha”; “arriba”; “abajo”; “pelear”; “comer”.

***public int getPerformance():*** retorna un entero correspondiente a la performance del agente pacman cuando termina la simulación.