

# IIA – Pacman

A função de avaliação do Pacman tem em conta 3 fatores:

- A pontuação do jogo
- Se o fantasma está assustado
- A distância do Pacman a pastilhas

Se o fantasma estiver assustado e a uma certa proximidade do Pacman damos prioridade a comer o fantasma. O Pacman tenta sempre ir por um caminho que envolva comer pastilhas.

A função de avaliação do fantasma tenta negar pontos adicionais ao Pacman. Geramos todos os sucessores das ações legais do fantasma, para cada sucessor determinamos a distância de Manhattan entre o Pacman e o fantasma e escolhemos a ação que envolveria criar a maior distância possível entre o fantasma e o Pacman.

Nas funções de avaliação não utilizamos o extra.

Trabalho realizado por:

Pedro Carrega, nº49480

Ricardo Santos, nº48650