דו"ח מסכם

תרגיל בית 2­

יונתן בתן

302279138

[Yonibettan@gmail.com](mailto:Yonibettan@gmail.com)

עמרי פרוינד

301695490

omrifro[@gamil.com](mailto:Neliahu@gamil.com)

# **חלק א'**

# סעיף 1:

בקוד

# סעיף 2:

בקוד

# סעיף 3:

בהינתן gameState מסוים הסוכן ReflexPlayer מחשב את כל הצעדים האפשריים שלו, כלומר מתוך הקבוצה , לאחר מכן מחשב את הערך של צעד על המצב הנתון לכל צעד אפשרי באמצעות היוריסטיקה ולבסוף בוחר בצורה רנדומלית צעד מבין הצעדים המניבים את הערך המקסימלי.

ההיוריסטיקה בה הוא משתמש מחזירה את ה- score הנתון למצב עליה היא פועלת, score זה הוא הניקוד הנוכחי ב-state כפי שהוא מופיע ב- GUI.

נבחין כי היוריסטיקה זו מניבה סוכן שהינו greedy, כלומר בוחר את הפעולה אשר מניבה ניקוד מקסימלי מבלי לחשוב קדימה ולנסות מצבים שאינם אופטימליים לצעד הבא אבל יניבו תוצאה טובה יותר בהמשך.

# **חלק ב'**

# **חלק ג'**

# **חלק ד'**

# **חלק ה'**

# **חלק ו'**

# **חלק ז'**

# **חלק ח'**

# **חלק ט'**