



دانشکده مهندسی کامپیوتر
هوش مصنوعی و سیستم‌های خبره

تمرین عملی چهارم

مدرس محمدطاهر پيله‌ور - سيد صالح اعتمادی

طراحی و تدوین علیرضا مرادی - پریسا یل سوار

تاریخ انتشار ۲۱ آذر ۱۳۹۹

تاریخ تحویل ۳ دی ۱۳۹۹

۱ شکارچیان روح

در این پروژه شما عامل پکمن را به گونه‌ای طراحی می‌کنید که روح‌های نمایان را پیدا کرده و بخورد. در ابتدا پکمن باید یک روح نمایان ثابت را پیدا کند و در انتهای پروژه، چندین دسته روح‌های متحرک با هوش زیاد.

* داک اصلی تمرین در این لینک موجود است. برای بعضی از سوالات به پیاده‌سازی که در سوالات قبلی انجام دادید احتیاج دارید، توصیه می‌شود ابتدا داک تمرین را کامل با دقت خوانده سپس شروع به حل آن بکنید.

* برای آشنایی با محیط برنامه نویسی و نحوه اجرای دستورات می‌توانید به داک پروژه صفر مراجعه کنید.

* هنگام ارسال تمرین تمام فایل‌ها و پوشه‌های موجود در root پوشه تمرین را فشرده کرده و در سایت Gradescope قسمت Project 4 آپلود کنید. توجه کنید که این فایل‌ها و پوشه‌ها در root فایل زیپ قرار بگیرند و با extract کردن پوشه‌ای حاوی آن‌ها ساخته نشود.

* فراموش نکنید که می‌توانید برای رفع اشکال و یا کمک به هم کلاسی‌های خود به صفحه‌ی تیمز درس مراجعه کنید.