

Représentation de connaissances TP3

Objectif : Afficher le chemin suivi par les fantômes

1 Affichage du parcours prévu

Imaginer une représentation graphique permettant de mettre en évidence

- le chemin qui sera suivi pour arriver jusqu'à Pacman.
- l'évolution de la recherche d'un chemin. Afficher également le temps mis pour trouver la solution, le nombre d'états construits, pour avoir une idée de l'efficacité de la recherche. Attention, cet affichage ne pourra se faire en tant réel.

Voilà quelques exemples de pages dont vous pouvez vous inspirer.

http://en.wikipedia.org/wiki/A*_search_algorithm

<http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/AStarComparison.html>

2 Archivez le code et déposez-le sur arche avant 12h00

<http://arche.univ-lorraine.fr/course/view.php?id=9084>

section TP3

Format *Nom*-RepcoTP3.zip