

Inteligência Artificial - EXERCÍCIO 6

Data: ____/____/____

Turma: ADSMA6

Nota: ____

RA	Alunos
1680482022013	MATHEUS DE ALENCAR
1680482012030	MATHEUS EDUARDO RODRIGUES DA SILVA

Orientações:

- Desenvolvimento **individual** ou em **duplas**.
- Fazer **manuscrito** e digitalizar por *scanner* ou foto.
- Incorporar o arquivo digitalizado e este enunciado e gerar um arquivo PDF para enviar ao professor.
- Nome do arquivo PDF contendo nomes dos alunos: **ADSMA6_EXE6_aluno1_aluno2.PDF** Como enviar o programa ao professor:
- Enviar ao e-mail do professor: **celso.gallao@fatec.sp.gov.br** • Entregar no dia **03/06/2023** até às **23h59**. **Após este prazo não será aceito e receberá nota zero.**
- Assunto do e-mail: **ADSMA6 - Exercício 6** • No corpo do e-mail:
 - Informar os NOMBES e RAs dos alunos.
- Arquivos anexos ao e-mail:
 - Apenas o arquivo em PDF. **Questões:**

- Dada a configuração inicial abaixo, para o **Mundo de Wumpus**, preencha a tabela com os passos necessários para o guerreiro agarrar o ouro, de acordo com algoritmo guloso pelo menor custo, em profundidade, e sem arriscar a vida do *Guerreiro* desnecessariamente.

Performance (em pontos):

Configuração inicial

- pegar o ouro: **100**
- matar o *Wumpus*: **5**
- cair no poço: **-100**
- ser devorado pelo *Wumpus*: **-100**
- uso da flecha: **-10**
- cada ação executada: **-1 Environment** :
- posição da sala é dada por **[x,y]**.
- o *Guerreiro* inicia o jogo na posição **[4,1]** orientado à esquerda.
- há 1 *Wumpus* e 2 *Poços*.
- não há fedor na sala do *Wumpus*, mesmo ele morto.

Actuators:

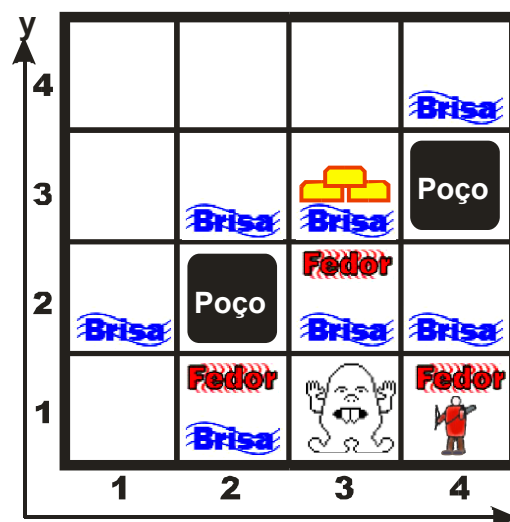
- movimentos do *Guerreiro*: FRENTE, VIRAR ESQ, VIRAR DIR.
- Pode utilizar VOLTAR como sendo VIRAR + VIRAR + FRENTE.
- ação AGARRAR, para levantar o *Ouro* na mesma sala.
- ação ATIRAR, para disparar uma flecha em linha reta, na

mesma orientação do *Guerreiro*. Ela só irá parar quando **X** encontrar parede ou *Wumpus* (morte certa).

Sensors (cada um com 1 bit de informação): [Fedor, Brisa, Ouro, Parede, Wumpus Morto] •

percebe **Fedor**: que vem das salas diretamente adjacentes ao *Wumpus* (não em diagonal).

- percebe **Brisa**: que vem das salas diretamente adjacentes ao *Poço*.
- percebe **Resplendor**: na própria sala onde está o *Ouro*.
- percebe **Impacto**: quando tiver uma parede em frente, na própria sala.
- percebe a **Morte do Wumpus**: de qualquer lugar.



[illegible]



PlayStation.

SEG TER QUA QUI SEX SÁB

△○×□

[4,1]	←	10000	[3,1] xor [4,2] = mumpu	Atirar	-11
[4,1]	←	10001	[3,1] = mumpu, [4,2] = OK, +5 pontos	Frente	5-1
[3,1]	←	00001	[2,1] = OK, [3,2] = OK	Frente	-1
[2,1]	←	10001	[1,1] or [2,2] = pofo	voltar	-3
[3,1]	→	00001	melhor caminho	Esq. + Frente	-2
[3,2]	↑	11001	[2,2] or [3,3] = pofo	Dir. + Frente	-2
[4,2]	→	01011	[4,3] = pofo, [2,2] = pofo, [3,3] = OK, [1,1] = OK	voltar	-3
[3,2]	←	11001	Movo Caminho	Dir + Frente	-2
[3,3]	↑	01101	[3,3] = OK, [2,3] = OK, [3,4] = OK, +100 pontos	Agarrar	100-1
				custo total	79

spiral®

