

Inteligência Artificial - EXERCÍCIO 6

Data: ____ / ____ / ____

Turma: ADSMA6

Nota: ____

RA	Alunos

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 NOMES e RAs dos alunos.
- Arquivos anexos ao e-mail:
 - Apenas o arquivo em PDF.

Questões:

1. 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):

- 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 :

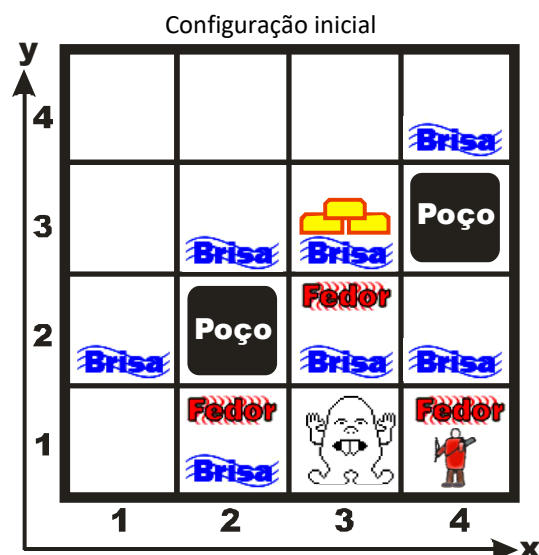
- posição da sala é dada por $[x,y]$.
- o *Guerreiro* inicia o jogo na posição **[4,1]** orientado à esquerda.
- há 1 *Wumpus* e 2 *Poços*.
- não há fedor na sala do *Wumpus*, mesmo ele morto.

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 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.



Posição Orient.	Sensores	Inferência	Ação	Custo
-----------------	----------	------------	------	-------

[illegible]