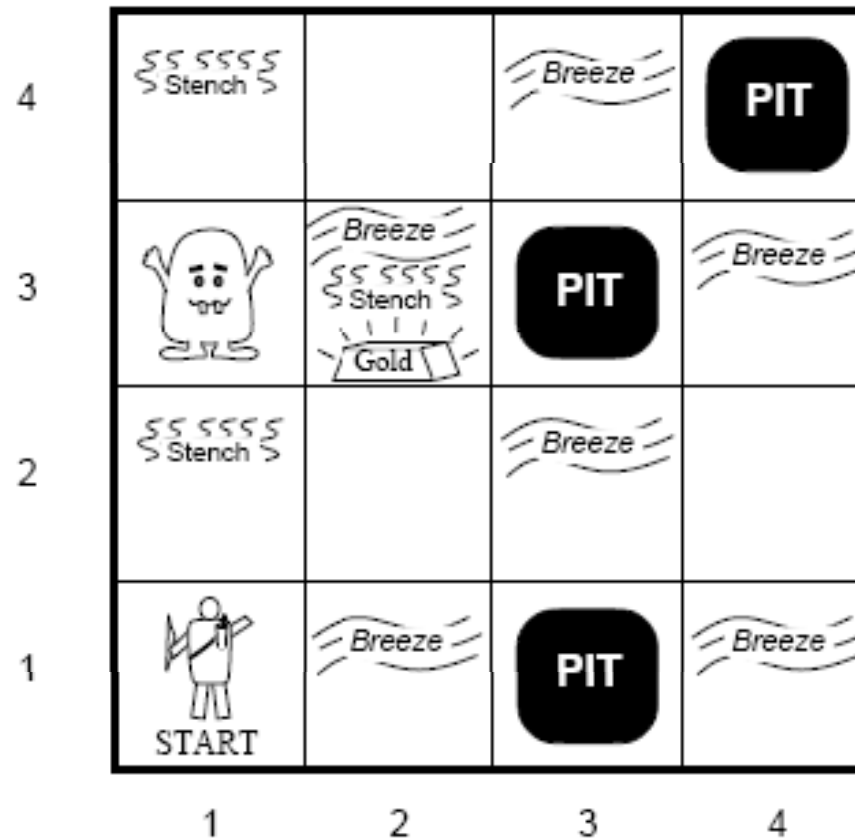


Descripción del “Wumpus World”

- Descripción **PEAS**
 - Medida de desempeño (**Performance** measure)
 - Oro +1000, muerte -1000, -1 por paso, -10 por usar la flecha
 - Ambiente (**Environment**)
 - Cuadros adyacentes al “wumpus” son apuestosos
 - A los cuadros adyacentes al pozo les llega briza “breezy”
 - Brillo sí y sólo sí hay oro en el mismo cuadro
 - Disparar mata al “wumpus” si estás de frente a él
 - Disparar utiliza la única flecha
 - Agarrar recoge el oro si se está en el mismo cuadro
 - Dejar tira el oro en el mismo cuadro
 - **Actuadores**
 - Izquierda, Derecha, Frente, Agarrar, Dejar, Disparar
 - **Sensores**
 - Briza, Oro, Oler

Descripción del “Wumpus World”



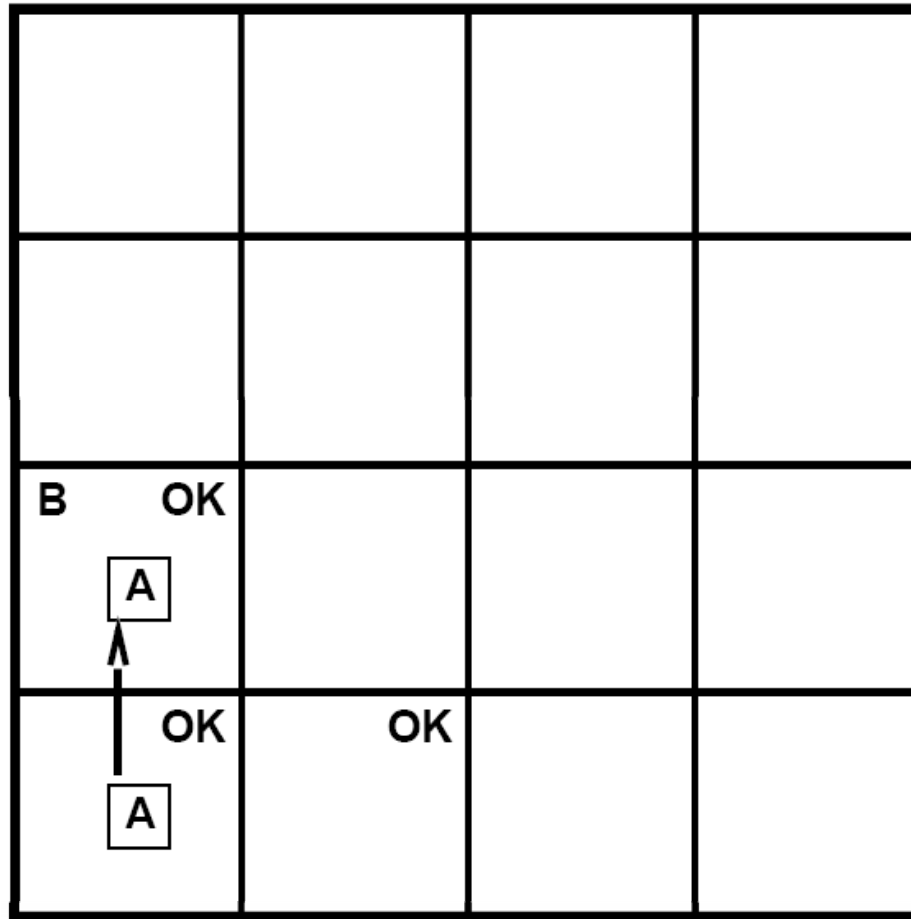
Caracterización del “Wumpus World”

- *Observable??*
 - No, solo percepción local
- *Determinista??*
 - Sí, las consecuencias de las acciones se especifican con exactitud
- *Episódico??*
 - No, secuencial al nivel de acciones
- *Estático??*
 - Sí, ni el Wumpus ni los pozos se mueven
- *Discreto??*
 - Sí
- *Agente-Sencillo??*
 - Sí, el Wumpus es esencialmente una característica natural

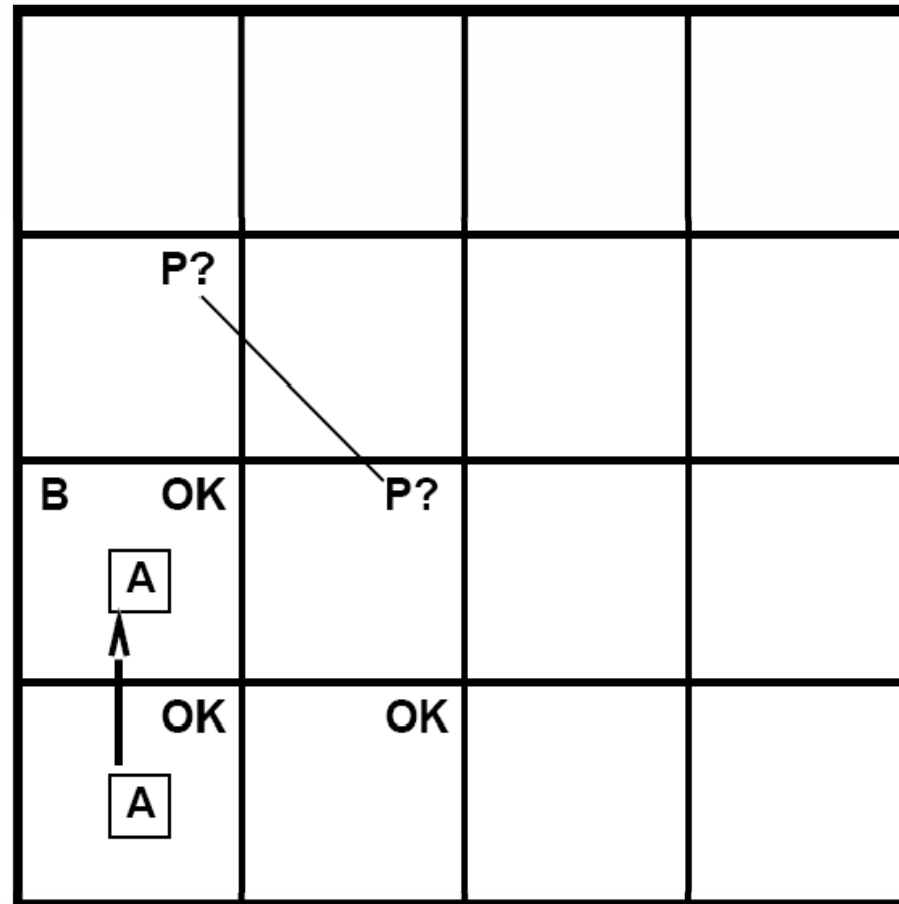
Explorando el “Wumpus World”

OK			
OK A	OK		

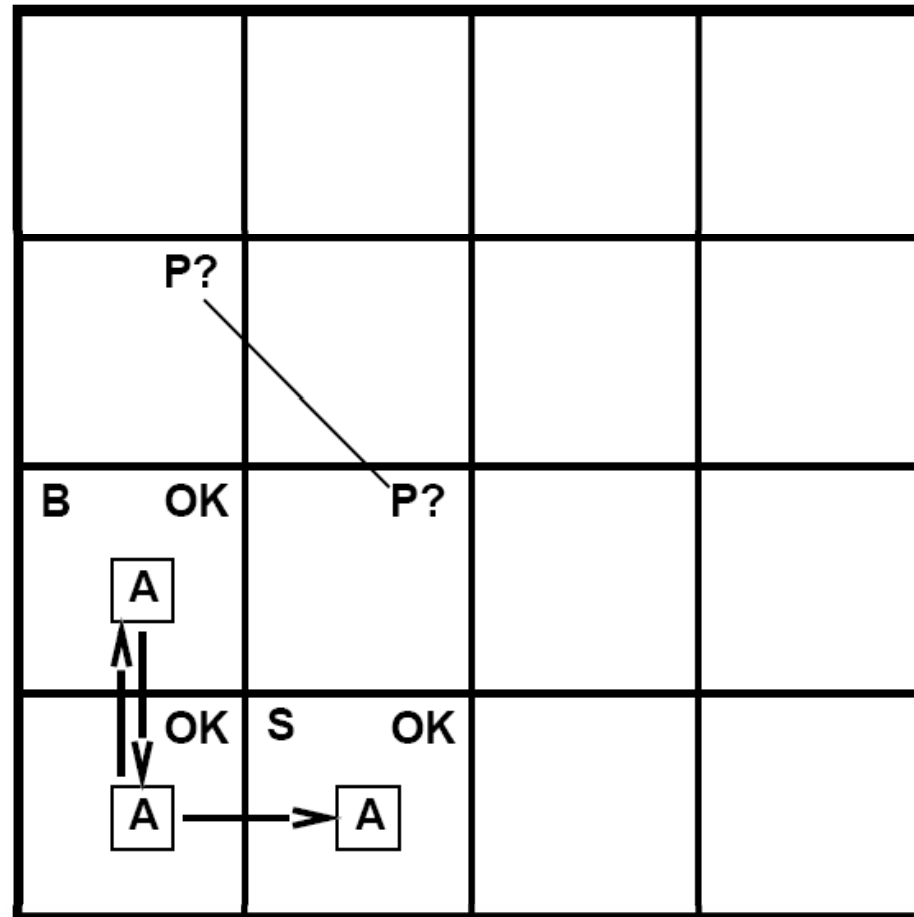
Explorando el “Wumpus World”



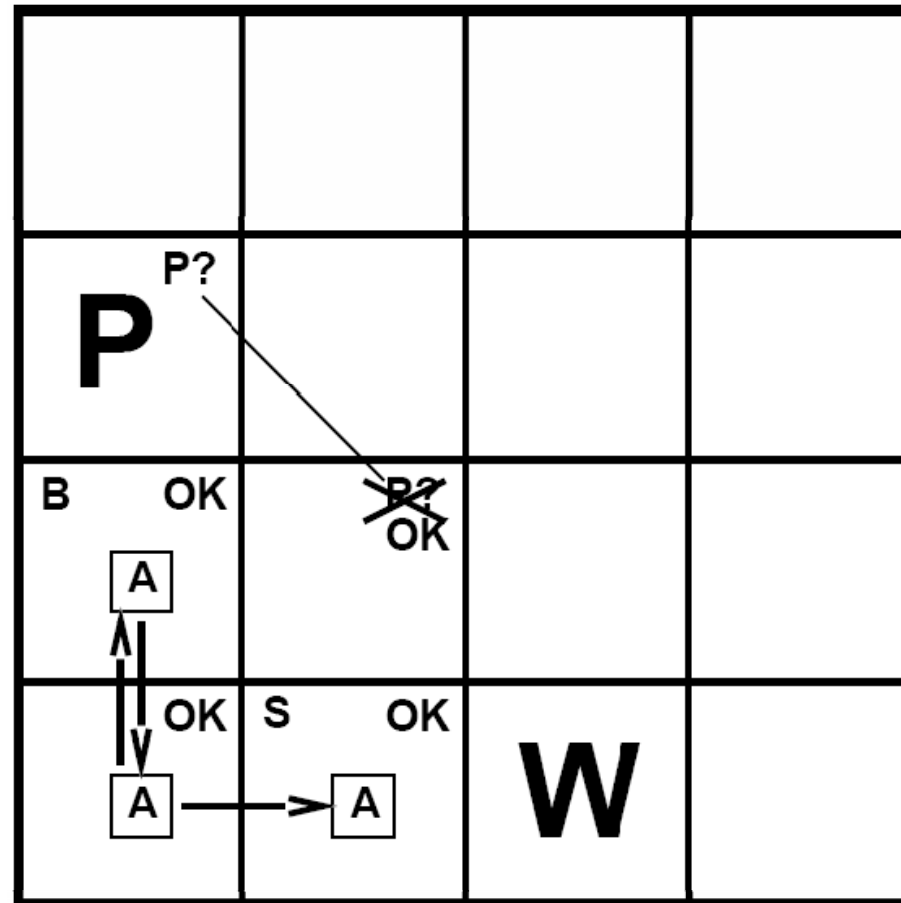
Explorando el “Wumpus World”



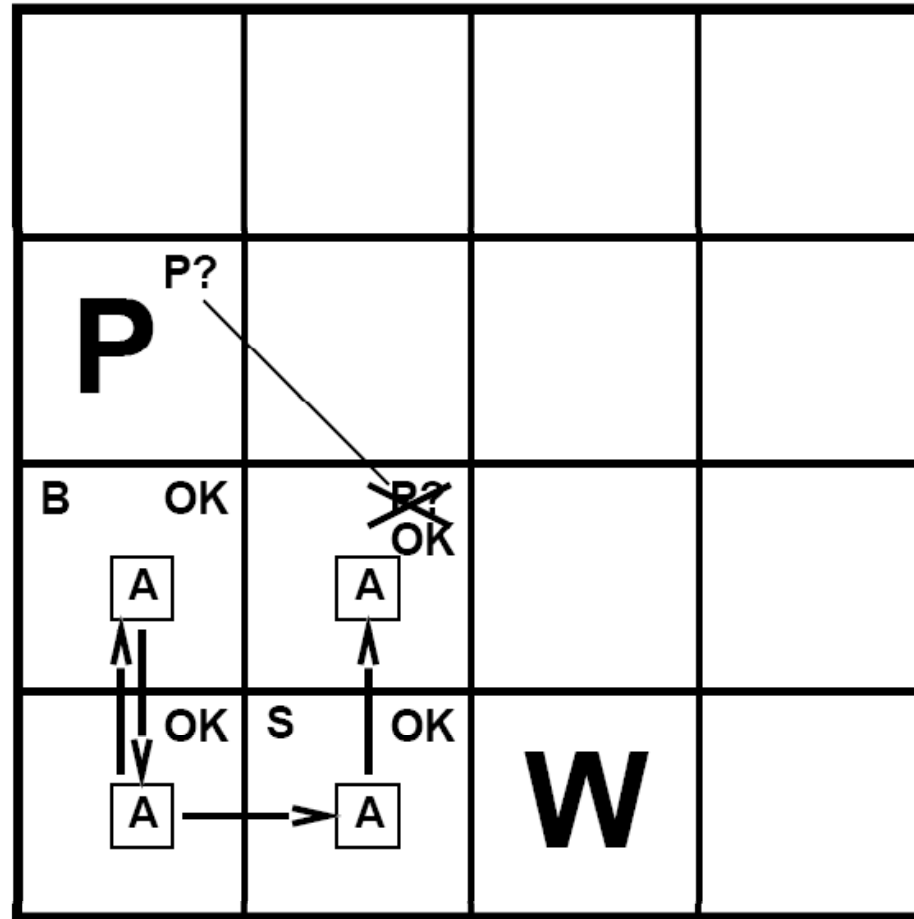
Explorando el “Wumpus World”



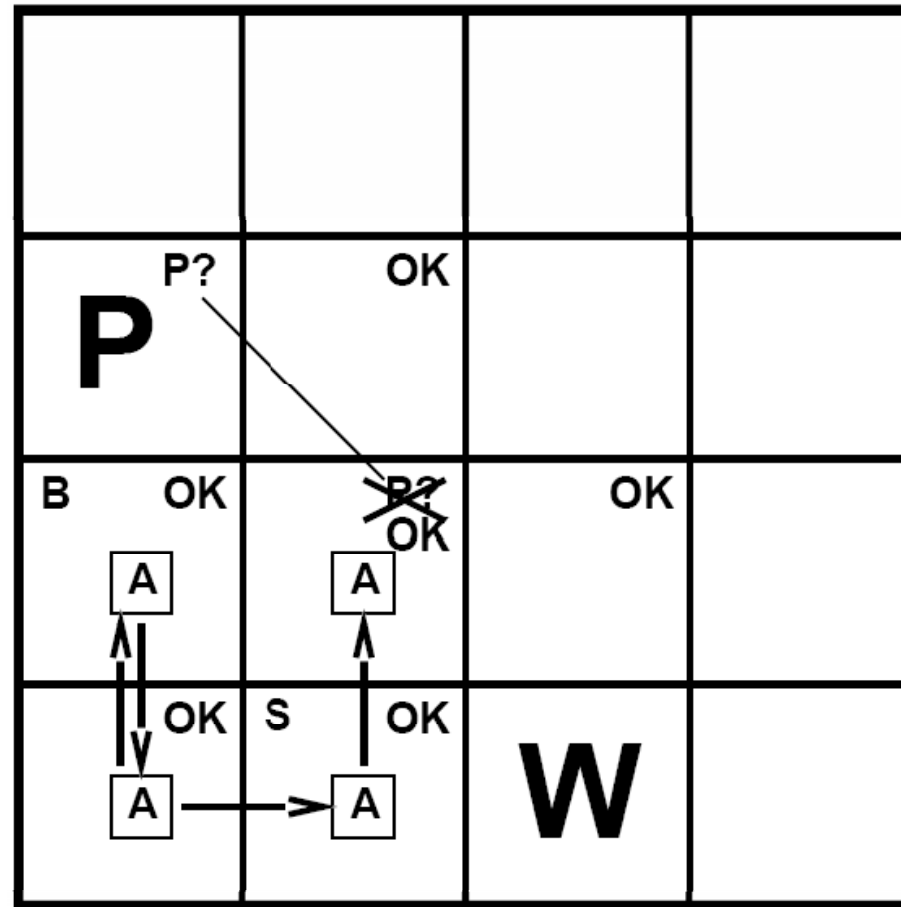
Explorando el “Wumpus World”



Explorando el “Wumpus World”



Explorando el “Wumpus World”



Explorando el “Wumpus World”

