
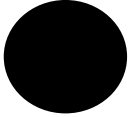


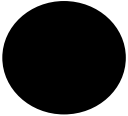


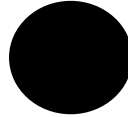


MAC425: EP2

Data de entrega: 4 de dezembro de 2006

4			<i>brisa</i>	
3		<i>brisa</i> 		<i>brisa</i>
2			<i>brisa</i>	
1		<i>brisa</i>		<i>brisa</i>
	1	2	3	4

Entrada para o Simulador do Mundo do Wumpus em Prolog

Especificação da Entrada para o simulador

Em exemplo de especificação do Mundo do Wumpus (para o mundo do slide anterior) através de *fatos* Prolog poderia ser:

abismo([1,3]).

abismo([3,3]).

abismo([4,4]).

wumpus([3,1]).

ouro([3,2]).

agente([1,1],leste).

saida([1,1]).

vivo_wumpus(sim).

vivo_agente(sim).

Ou então, assumimos que os 4 últimos fatos descrevem parte das regras do jogo, ou seja, no início do jogo sempre é verdade que:

- o agente e o wumpus estão vivos
- o agente sempre inicia na posição [1,1] e voltado para o leste
- A saída é mesma que a entrada 😊

Assim, a especificação do Mundo do Wumpus do nosso exemplo ficará ...

Padrão de especificação adotada para a correção do EP2:

abismo([1,3]).
abismo([3,3]).
abismo([4,4]).
wumpus([3,1]).
ouro([3,2]).

Ou seja, para descrever um Mundo do Wumpus novo basta indicar as posições de abismos, do wumpus e as posições com ouro. Assim, um outro exemplo de mundo poderia ser:

abismo([4,3]).
abismo([3,4]).
wumpus([1,4]).
ouro([1,2]).
ouro([3,2]).
ouro([4,1]).