Obs: o projeto atual está em desenvolvimento...

**Etapa 1 do projeto: Gerador aleátorio de ambiente wumpus**

1. Definir o tamanho do ambiente. (>=3)
2. Reservar a posicao [0,0] para o Agente.
3. Definir de maneira aleátoria a posicao do ouro, nessa etapa o ouro não poderá ocupar a mesma posicão do agente.
4. Definir de maneira aleátoria a posicao do wumpus, usando o mesmo tratamento do ouro, porem o wumpus pode está na mesma casa que o ouro. Nessa etapa a quantidade de wumpus está relacionado com o tamanho do ambiente.
5. Por ultimo,definir as posicoes dos poços aleatoriamente, nesta etapa, deve ser seguir algumas regras: não pode haver 2 poços nas casas abaixo(sul) e a direita(leste) do agente, e quando o ouro estiver em algum dos 3 cantos(supeior direiro e inferior direiro e inferior esquerdo), não podem está 2 poços, de modo que seja impossivel o agente se deslocar para pegar o ouro.

**Etapa 2 do projeto: Agente reativo(Versão 1).**

Na etapa dois, foi desenvolvido metodos baseados e regras para ações do agente, o ambiente foi dividio em 3 partes, sendo cantos, paredes e meio ou centro, os cantos para a versão quadratica bidimencionais foi divido em 4 cantos(superior e inferior direito, superior e inferior esquerdo), foi divido também em 4 paredes(parede lateral esquerda e direitra e parede superior e inferior) e por fim um centro(todas as demais posições que não sejam cantos e paredes). Bom seguindo uma hieraquia de regras como mostra na tabela 2, o agente pode se movimentar no ambiente, para essa etapa, seus movimentos são de forma aleatórias, porem suas ações devem seguir as regras como mostrado na tabela. No fim de cada movimento feito, o agente pode receber ou não uma consequencia.

Tabela 1. Versão distibruida do ambiente wumpus, para qualquer tamanho de ambiente, incluindo possiveis acçõe, e seus movimentos.





Tabela 2. Hierarquia de regra usado na etapa 2

Obs: o agente deve seguir para casa que atirou, para quando a percepção grito for sentida, isso se aplica apenas a regra número 2.

Tabela 3. Consequencias que podem ser encontradas depois de cada movimento no ambiente.



**Etapa 2 do projeto: Agente reativo(Versão 2).**

Está etapa está em desenvolvimento...