

Examen práctica 1 SIN. Grupo 3D2.

El cambio que queremos realizar sobre la descripción del problema de la práctica del robot consiste en las siguientes modificaciones:

1. Tenemos un nuevo tipo de enemigo "dragón". Para matar a un dragón se necesita 2 balas.

Para probar la modificación en vuestro código, podéis utilizar los siguientes datos:

1. hay un dragón en la posición (9,3)
2. el robot dispone inicialmente de 4 balas en el arma

Realiza los cambios necesarios en tu código para implementar este cambio. No hay que implementar una nueva regla 'disparar' ya que la operación es exactamente la misma que para disparar a un enemigo, la diferencia es que ahora es un 'dragón' y se necesitan 2 balas para eliminarlo.

Sube el nuevo programa a la tarea y contesta a las siguientes preguntas sobre el código modificado (puedes escribir la respuesta en el editor de la tarea o adjuntando un fichero texto):

1. Ejecuta tu programa con la estrategia de anchura y escribe el nivel donde encuentra la solución y el número de nodos expandidos.
2. Escoge un nivel de profundidad máximo, ejecuta tu programa con la estrategia de profundidad y escribe el nivel escogido, el nivel donde encuentra la solución y el número de nodos expandidos.
3. Supongamos que en el escenario del dragón dado arriba incluimos un número indeterminado (1,2,3,...,n) de cajas en el grid. Asumiendo que escogemos el nivel de profundidad adecuado, ¿crees que el problema tendría solución? ¿por qué? Justifica tu respuesta.

No te olvides de subir también el código CLIPS que resuelve el problema de la práctica.