

# Caceria de Patos

1. Entienda el problema
2. Idear un plan
3. Llevar un plan
4. Mirar hacia atrás
5. Iniciar de nuevo, si es necesario

# Cacería de Patos



# Cacería de Patos

- Problema.- En este escenario, Fred (más tarde identificado como un pavo) está inicialmente vivo y una pistola descargada inicialmente.
- Cargar el arma, esperar un momento y luego dispararle a Fred se espera que mate a Fred.
- Sin embargo, si la inercia se formaliza en la lógica al minimizar los cambios en esta situación, entonces no se puede demostrar de manera única que Fred está muerto después de cargar, esperar y disparar.
- En una solución, Fred de hecho muere; En otra solución (también lógicamente correcta), el arma se descarga misteriosamente y Fred sobrevive.

# Solución

**Estados:**

**0**

**1**

**2**

**3**

alive(0)

alive(1)

alive(2)

-alive (3)

-loaded(0)

loaded(1)

loaded(2)

-loaded(3)

---

alive(0)

alive(1)

alive(2)

alive (3)

-loaded(0)

loaded(1)

loaded(2)

-loaded(3)

# Solución

Técnicamente, este escenario se describe mediante dos fluentes **vivo y cargado**.

Inicialmente, la primera condición es verdadera y la segunda es falsa.

Luego, se carga el arma, pasa un tiempo y se dispara.

Formalizarse en K

Initially:

Goal:

Fluents:

Actions:

# Solución

fluents: alive. loaded.

actions: load. shoot.

always: executable shoot if loaded.

executable load if not loaded.

caused -alive after shoot.

caused -loaded after shoot.

caused loaded after load.

initially: loaded.

alive.

goal: -alive? (1)