تحلیل Wumpus یک مسئله کلاسیک در حوزه هوش مصنوعی است که برای اولین بار توسط شایان بیندی در سال 1973 مطرح شد. در این مسئله، یک عامل هوشمند باید در یک محیط شبه-منطقی به نام "دنیای Wumpus" عمل کند. این دنیا شامل یک شبکه از اتاق‌ها است که هر یک دارای چند خصوصیت هستند، از جمله وجود خطراتی مانند Wumpus (یک هیولای خطرناک) و چاه‌های عمیق.

هدف عامل در تحلیل Wumpus، پیدا کردن طرح بهینه برای رسیدن به هدف است. برای این منظور، عامل باید در هر مرحله، با توجه به اطلاعات قبلی خود و نتایج حرکت قبلی خود، تصمیمات مناسبی را برای حرکت بعدی خود بگیرد. برای مثال، اگر عامل به یک اتاقی برسد که Wumpus در آنجاست، عامل باید تصمیم بگیرد که آیا باید به دنبال هدف خود ادامه دهد یا از این مسیر منصرف شود.

تحلیل Wumpus یک مسئله پیچیده است و برای حل آن، الگوریتم‌های مختلفی ارائه شده است. این مسئله به عنوان یک مثال کلاسیک از مسائل حوزه هوش مصنوعی شناخته شده است و به عنوان یک بستر برای توسعه الگوریتم‌های هوشمند، مورد استفاده قرار می‌گیرد.