



## Artificial Intelligence

*Laboratory activity*

Name: Hulea Andrei-Florin  
Group: 30235  
Email: andrei.hulea1@gmail.com

Search Assignment Partner  
Name: Giurgiu Dorian-Mihai  
Group: 30234  
Email: mihaigiurgiu37@gmail.com

Logics Assignment Partner  
Name: Borca Adrian-Lucian  
Group: 30235  
Email: adrianborca@gmail.com

Planning Assignment Partner  
Name: Rusu Vlad-Andrei  
Group: 30235  
Email: vladandrew24@gmail.com

# Contents

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 A1: Search</b>                                       | <b>3</b>  |
| 1.1 Introduction . . . . .                                | 3         |
| 1.2 Algoritmi de cautare . . . . .                        | 3         |
| 1.2.1 Weighted A* . . . . .                               | 3         |
| 1.2.2 Iterative Deepening Depth-First Search . . . . .    | 4         |
| 1.2.3 Iterative Deepening A* . . . . .                    | 5         |
| 1.2.4 Comparatie Algoritmi . . . . .                      | 6         |
| 1.3 Warp tunnels . . . . .                                | 7         |
| 1.4 Concluzii . . . . .                                   | 8         |
| <b>2 A2: Logics</b>                                       | <b>9</b>  |
| 2.1 Introduction . . . . .                                | 9         |
| 2.2 Among Us . . . . .                                    | 10        |
| 2.3 Superheroes puzzle . . . . .                          | 14        |
| 2.4 Utilajul lui Schubert . . . . .                       | 17        |
| 2.5 Alphabetical Logic Equations . . . . .                | 19        |
| 2.6 Who is the spy? . . . . .                             | 21        |
| 2.7 Knight, Knave and Normals . . . . .                   | 24        |
| 2.8 Alte metapuzzle-uri cu rezolvari mai scurte . . . . . | 25        |
| 2.9 Meme . . . . .  | 29        |
| 2.10 Conclusion . . . . .                                 | 30        |
| <b>3 A3</b>   | <b>31</b> |
| 3.1 Introduction . . . . .                                | 31        |
| 3.2 Dezamorsarea bombelor . . . . .                       | 31        |
| 3.3 Lift . . . . .  | 32        |
| 3.4 Soldat . . . . .                                      | 33        |
| 3.5 Among us . . . . .                                    | 34        |
| <b>A Search Code</b>                                      | <b>36</b> |
| <b>B Logics Code</b>                                      | <b>47</b> |
| <b>C Planning Code</b>                                    | <b>60</b> |

# Chapter 1

## A1: Search

### 1.1 Introduction

Obiectivul acestui proiect este de a intelege cum functioneaza algoritmii de cautare, cat si implementarea, testarea si compararea acestora in jocul Pacman. Scopul acestor algoritmi este de a gasi cel mai scurt drum intre doua puncte, intr-un mod cat mai eficient si rapid, mai exact in cazul acestui proiect, de a-l ajuta pe Pacman sa parcurga un drum sau sa manance toate boabele cat mai repede. Acesteia sunt evaluati prin complexitatea lor in timp si spatiu, dar si prin optimalitate si completitudine.

In acest proiect am implementat trei noi algoritmi de cautare pe langa cei studiati la laborator, cat si euristici pentru eficientizarea unora dintre acestia. De asemenea, am extins functionalitatatile jocului prin adaugarea portalelor. Atunci cand Pacman intra intr-un portal, el este teleportat la locatia altui portal, de unde el isi poate continua drumul.

### 1.2 Algoritmi de cautare

#### 1.2.1 Weighted A\*

Weighted A\* este foarte asemanator cu A\*, diferenta dintre acestea fiind calculul costului euristicii. Aceasta inmulteste valoarea costului euristicii cu epsilon, scopul fiind gasirea celei mai scurte cai cand valoarea euristică este mica. Avand in vedere aceste lucruri, Weighted A\* sacrifică optimalitatea pentru viteza, fiind cu mult mai eficient decat A\* in cazurile cand nodul final se afla pe un nivel superficial. Aceasta este folosit de obicei impreuna cu euristici ce au fost create special pentru gasirea distantei minime de pe nivelele superficiale. Deci, se poate deduce ca Weighted A\* este A\* ce foloseste euristici consistente pentru epsilon si se poate observa ca daca epsilon are o valoare mare algoritmul se comporta ca un algoritm greedy, daca e 0 ca ucs si daca e 1 ca si A\*.

---

```
def weightedAStarSearch(problem, heuristic=nullHeuristic):
    """ YOUR CODE HERE """
    epsilon = 1.2
    #epsilon=1 => a*
    #epsilon=0 => ucs
    #epsilon=infinity => greedy
    startingNode = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(startingNode):
        return []
    visitedNodes = []
```

```

pQueue = util.PriorityQueue()
pQueue.push((startingNode, [], 0), 0)

while not pQueue.isEmpty():

    currentNode, actions, prevCost = pQueue.pop()

    if currentNode not in visitedNodes:
        visitedNodes.append(currentNode)

        if problem.isGoalState(currentNode):
            return actions

        for nextNode, action, cost in problem.getSuccessors(currentNode):
            newAction = actions + [action]
            newCostToNode = prevCost + cost
            heuristicCost = newCostToNode + epsilon * heuristic(nextNode, problem)
            pQueue.push((nextNode, newAction, newCostToNode), heuristicCost)
util.raiseNotDefined()

```

---

### 1.2.2 Iterative Deepening Depth-First Search

Daca am avea o problema de complexitate in spatiu infinita, algoritmii DFS si BFS nu ar fi suficient de eficienti. In cazul DFS-ului, complexitatea acestuia in spatiu este  $O(\text{adancimea cautarii})$ , deci daca avem un graf foarte adanc acesta este foarte probabil ca acesta sa nu gaseasca cea mai scurta cale sau o solutie optimala. In cazul BFS-ului, pentru o problema unde graful este foarte adanc acesta are nevoie de prea multa memorie deoarece cauta prima oara toate nodurile vecine nodului curent. Iterative Deepening Depth First Search este un hibrid al celor doi. Functioneaza ca un DFS pana la o limita de adancime pe care o crestem la fiecare iteratie pana gasim solutia. De asemenea, daca limita de adancime este o valoare mare, algoritmul se va comporta foarte asemanator cu un DFS. Pe cazul problemei noastre de gasire a drumului, o valoare mica a limitei de adancime se dovedeste a fi foarte ineficienta deoarece se expandeaza foarte multe noduri.

```

def iterativeDeepeningDFS(problem):
    from searchAgents import mazeDistance
    currentNode = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(currentNode):
        return []

    s = util.Stack()
    depth = 9999

    while True:

        visitedNodes = []
        s.push((problem.getStartState(), [], 0))
        currentNode, actions, prevCost = s.pop()
        visitedNodes.append(currentNode)

        while not problem.isGoalState(currentNode):

```

```

        for newNode, action, cost in problem.getSuccessors(currentNode):
            if newNode not in visitedNodes:
                if prevCost + cost <= depth:
                    newAction = actions + [action]
                    newCost = prevCost + cost
                    s.push((newNode, newAction, newCost))
                    visitedNodes.append(newNode)
            if s.isEmpty():
                break
            else:
                currentNode, actions, prevCost = s.pop()

        if problem.isGoalState(currentNode):
            return actions
        else:
            depth = depth + 1

```

---

### 1.2.3 Iterative Deepening A\*

Acest algoritm este o varianta a IDDFS-ului care imprumuta ideea de a folosi o euristica ca sa evalueze costul ramaș pentru a ajunge la tinta. Deoarece este un DFS, memoria utilizata de acesta este mai mica decat la A\*, dar comparativ cu alte cautari iterative de adancire, acesta se concentreaza pe explorarea nodurilor care par cele mai promitatorare si nu cauta la aceeasi adancime peste tot in arborele de cautare. Totsusi, asemenea IDDFS-ului, IDA\* va explora uneori aceleasi noduri de mai multe ori

Asadar, la fiecare iteratie se va efectua o cautare DFS, eliminand ramura cand costul sau total este mai mare decat limita. Limita creste la fiecare iteratie a algoritmului.

---

```

def iterativeDeepeningAStar(problem):
    from searchAgents import mazeDistance

    currentNode = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(currentNode):
        return []

    s = util.Stack()
    depth = 0

    while True:

        visitedNodes = []

        s.push((problem.getStartState(), [], 0))
        currentNode, actions, prevCost = s.pop()
        visitedNodes.append(currentNode)

        while not problem.isGoalState(currentNode):
            for newNode, action, cost in problem.getSuccessors(currentNode):
                if newNode not in visitedNodes:
                    if prevCost + cost <= depth:
                        newAction = actions + [action]

```

```

        newCost = prevCost + cost
        s.push((newNode, newAction, newCost))
        visitedNodes.append(newNode)
    if s.isEmpty():
        break
    else:
        currentNode, actions, prevCost = s.pop()

if problem.isGoalState(currentNode):
    return actions
else:
    depth = depth + mazeDistance(currentNode, problem.goal, problem.state)

```

---

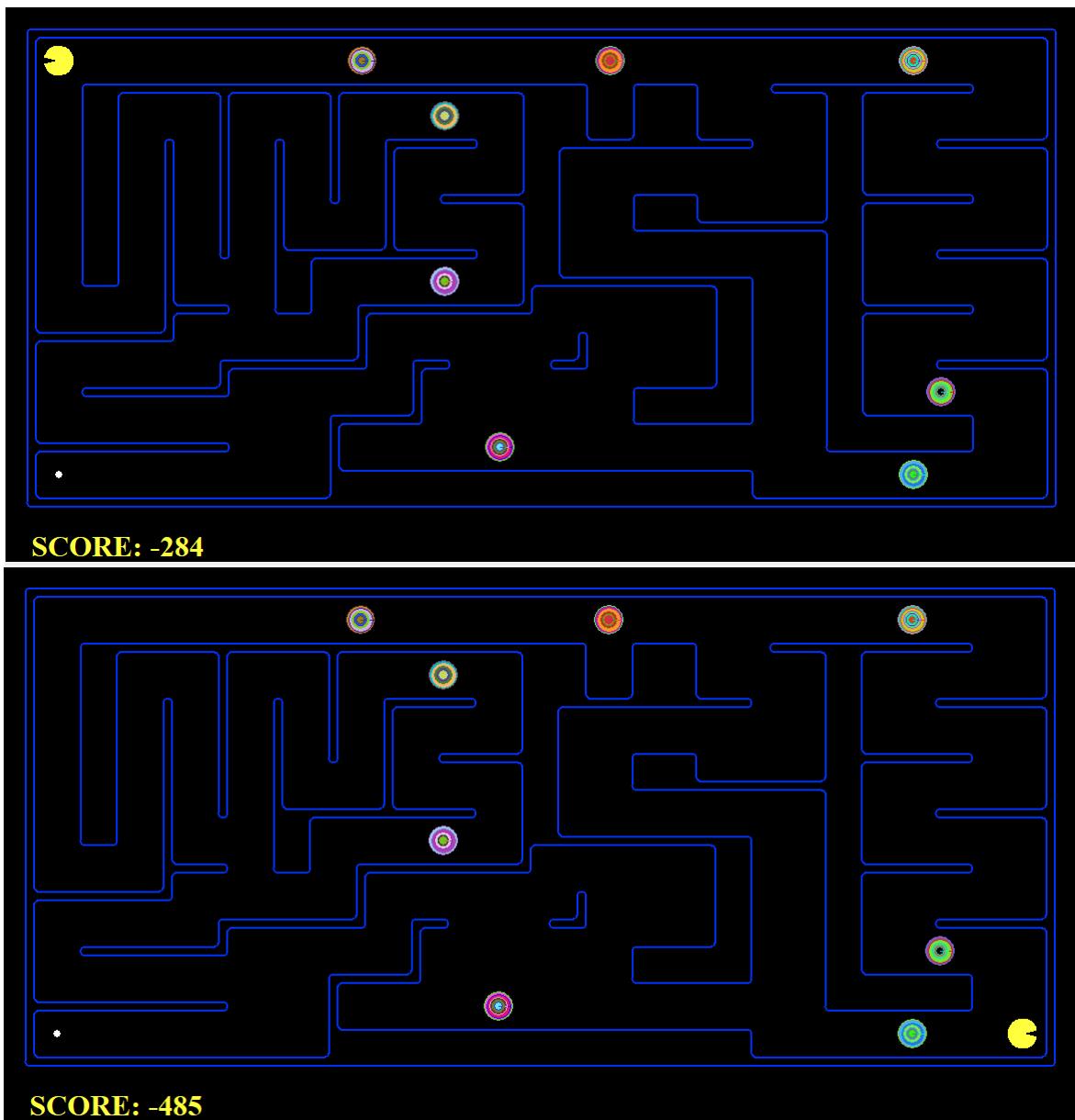
#### 1.2.4 Comparatie Algoritmi

| Algoritm     | Layout     | Expanded Nodes | Cost | Score | Time |
|--------------|------------|----------------|------|-------|------|
| DFS          | tinyMaze   | 15             | 10   | 500   | 0.0  |
| DFS          | mediumMaze | 146            | 130  | 380   | 0.0  |
| DFS          | bigMaze    | 390            | 210  | 300   | 0.0  |
| BFS          | tinyMaze   | 15             | 8    | 502   | 0.0  |
| BFS          | mediumMaze | 269            | 68   | 442   | 0.0  |
| BFS          | bigMaze    | 620            | 210  | 300   | 0.0  |
| UCS          | tinyMaze   | 15             | 8    | 502   | 0.0  |
| UCS          | mediumMaze | 269            | 68   | 442   | 0.0  |
| UCS          | bigMaze    | 620            | 210  | 300   | 0.0  |
| A*           | tinyMaze   | 15             | 8    | 502   | 0.0  |
| A*+manhattan | tinyMaze   | 14             | 8    | 502   | 0.0  |
| A*           | mediumMaze | 269            | 68   | 442   | 0.0  |
| A*+manhattan | mediumMaze | 221            | 68   | 442   | 0.0  |
| A*           | bigMaze    | 620            | 210  | 300   | 0.0  |
| A*+manhattan | bigMaze    | 549            | 210  | 300   | 0.0  |
| IDDFS        | tinyMaze   | 14             | 10   | 500   | 0.0  |
| IDDFS        | mediumMaze | 144            | 130  | 380   | 0.1  |
| IDDFS        | bigMaze    | 390            | 210  | 300   | 0.3  |
| IDA*         | tinyMaze   | 28             | 10   | 500   | 0.0  |
| IDA*         | mediumMaze | 193            | 68   | 380   | 0.1  |
| IDA*         | bigMaze    | 367            | 210  | 300   | 0.3  |

### 1.3 Warp tunnels

Am modificat framework-ul Pacman astfel incat sa putem folosi teleportarea prin intermediul portalelor. Pentru adaugarea unui portal trebuie modificat manual harta de layout si adaugat caracterul 'w' la locatia dorita. Astfel, cand Pacman ajunge la locatia unui portal, acesta va fi teleportat la locatia altui portal. Problemele de cautare functioneaza cand avem 2 portale dar pot fi adaugate oricate portale deoarece cand avem mai mult de 2, odata ce Pacman intra intr-un portal el va fi teleportat la alt portal ales random. In interfata jocului portalele sunt reprezentate prin mai multe cercuri suprapuse cu culori random, care isi schimba constant culorile, incercand sa simuleze un efect de 'swirl'.

In primul rand am modificat layout.py astfel incat sa recunoasca caracterul 'w' pe harta ca fiind portal, dupa care am modificat fisierul graphicsDisplay.py pentru ca acestea sa fie afisate pe harta. Dupa acestea am modificat game.py pentru a putea considera portalele ca obiecte pe harta precum mancarea si fantomele. Ultimele modificari au fost facute in pacman.py, unde am adaugat conditie pentru intrarea in portal, si searchAgents.py, unde am adaugat conditie pentru sincronizarea iesirii din portal.



## 1.4 Concluzii

In urma acestui proiect am reimplementat clasicii algoritmi BFS si DFS, observand cum se descurca comparativ cu alti algoritmi mai complexi precum UCS si variatiile A\*-ur lui. Am resusit sa observam in mod practic diferența dintre cautarea neinformata si cea informata cu aplicarea euristicilor. De asemenea am vazut cum functioneaza framework-ul jocului Pacman si cum trebuie modificat pentru a realiza modificarile propuse.

Incercari nereusite: Ms Pacman cu Pacman junior , algoritmul de cautare D\* Lite

# Chapter 2

## A2: Logics

### 2.1 Introduction

Obiectivul acestui proiect este de a intelege si a implementa diferite probleme de logica cu ajutorul programelor de demonstrat teoreme Prover9 si Mace4. Pe parcursul proiectului am implementat diferite probleme de logica cu scopul de a observa modul de functionare al acestor programe, cat si de a evidenta cat de mult pot usura procesul de rezolvare al unor probleme relativ dificile fata de rezolvarea pe hartie. De asemenea, vom observa ca unele puzzle-uri sau probleme logice care par triviale pentru majoritatea oamenilor, pot crea dificultati programului, si vice versa.

## 2.2 Among Us

### Among Us

Among Us este un joc video programat și lansat de către InnerSloth în anul 2018. Jocul constă în a găsi toți ucigașii, numiți și impostori. Scopul unui coechipier, numit și Crewmate este de a completa anumite misiuni precum repararea unor panouri electrice, pornirea reactorului, transmiterea datelor și altele. Având în vedere că este un joc bazat pe logica deductivă și mister, vom demonstra cum Prover9 și Mace4 ne pot ajuta să aflăm care sunt impostorii.

Pot fi în total zece jucători cu până la 3 impostori. Obiectivul impostorilor este de a elimina toți membrii echipei înainte de a fi demascatați de către aceștia sau înainte să fie completeate toate task-urile.

Fiecare jucător are calea o culoare unică pentru a fi că mai usor de diferențiat unul față de celălalt.

Pe parcursul jocului vor exista întâlniri de urgență cu scopul de a determina suspectii în urma descoperirii unui cadavru sau la cererea unui jucător. Jocul se termină când toți impostorii au fost demascatați.

Pentru a putea simula un meci am dat fiecarui player o locație și o culoare și am considerat urmatoarea condiție pentru a afla cine este impostor: dacă un player este pe același loc cu un cadavru și este considerat suspect de către ceilalți jucători, atunci este un impostor. Scopul problemei este de a verifica spusele jucătorilor și de a determina pe baza acestora și a cunoștințelor base-ului care sunt impostorii, sau de a genera toți impostorii posibili. Implementarea în Prover9 este [aici](#). De asemenea, am considerat dialogurile dintre jucători astfel:

|   | 0         | 1         | 2         | 3        | 4         | 5        | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|---|---|---|---|
| 0 | ● (red)   |           |           |          |           |          |   |   |   |   |
| 1 |           | ● (brown) |           |          |           |          |   |   |   |   |
| 2 |           |           | ● (green) |          |           |          |   |   |   |   |
| 3 |           |           |           |          |           | ● (blue) |   |   |   |   |
| 4 |           |           |           |          |           |          |   |   |   |   |
| 5 |           |           |           |          | ● (black) |          |   |   |   |   |
| 6 |           |           |           |          |           | ● (pink) |   |   |   |   |
| 7 |           |           |           | ● (cyan) |           |          |   |   |   |   |
| 8 | ● (green) |           |           |          |           |          |   |   |   |   |
| 9 |           |           |           |          |           |          |   |   |   |   |

### EMERGENCY MEETING 1

- 1) color(red)  $\leftrightarrow$  (sus(2,2) | sus(3,3)) & body(2,2). = Jucătorul roșu spune că jucătorul din camera (2,2) sau (3,3) este suspect și este un cadavru în camera(2,2).
- 2) color(black)  $\leftrightarrow$  -(exists x (sus(x,0))). Jucătorul negru susține că nu există un jucător care

sa fie suspect in camerele de pe linia 0.

#### EMERGENCY MEETING 2

3)color(purple) <-> exists x ((sus(x,0)) -> sus(6,x)). = Jucatorul mov spune ca daca este un suspect pe linia 0, este un suspect si pe linia 6.

4)color(cyan) <-> -sus(3,3) . = Jucatorul cyan spune ca jucatorul din camera (3,3) nu este suspect.

5)color(blue) <-> exists x (sus(x,x)). -> Jucatorul albastru spune ca nu exista un jucator suspect pe diagonala principala.

#### EMERGENCY MEETING 4

6)color(green) <-> sus(8,6). = Jucatorul verde spune ca jucatorul din camera (8,6) este suspect.

7)color(red) <-> -sus(0,0) & -sus(1,0). Jucatorul rosu spune ca nu exista un jucator suspect in camera (0,0) si nici in camera (1,0).

#### EMERGENCY MEETING 5

8)color(lime) <-> exists x ((sus(x,5)) -> sus(4,x)). = Jucatorul verde deschis spune ca daca exista suspect pe linia 5, exista suspect si pe coloana 4.

9)color(cyan) <-> sus(9,9) | sus(9,8) | body(0,0). = Jucatorul cyan spune ca jucatorul din camera (9,9) sau (9,8) este suspect sau este un cadavru in camera (0,0).

10)color(orange) <-> body(4,5). = Jucatorul portocaliu spune ca este un cadavru in camera (4,5).

#### EMERGENCY MEETING 6

11)color(purple) <-> body(4,5) & body(4,6) & sus(4,5). Jucatorul mov spune ca exista doua cadavre in camera (4,5) respectiv in (4,6) si este un jucator suspect in camera(4,5).

12)color(brown) <-> sus(4,5) | sus(4,6). = Jucatorul maro spune ca jucatorul din camera (4,5) sau (4,6) este suspect.

#### EMERGENCY MEETING 7

13)color(red) <-> sus(4,6). = Jucatorul rosu spune ca jucatorul din camera (4,6) este suspect.

14)color(cyan) <-> sus(4,6) | -sus(4,6). = Jucatorul din camera cyan spune ca jucatorul din camera (4,6) este sau nu este suspect.

15)color(lime) <-> exists x (body(3,x) -> body(6,3)). = Jucatorul din camera verde deschis spune ca daca exista un cadavru pe coloana 3, exista un cadavru si in camera(6,3).

16)color(pink) <-> body(4,6) & sus(4,6). = Jucatorul roz spune ca exista cadavru in camera(4,6) si un jucator suspect in camera(4,6).

Pentru a putea lua in considerare aceste dialoguri intre jucatori am definit si conditiile ca exista cel putin un impostor, fiecare jucator are o culoare cat si pozitiile acestora. Astfel pe baza dialogurilor si a conditiilor Prover9 poate demonstra ca presupunerea noastra de la sfarsit cum ca negru, verde si mov sunt impostori este adevarata.

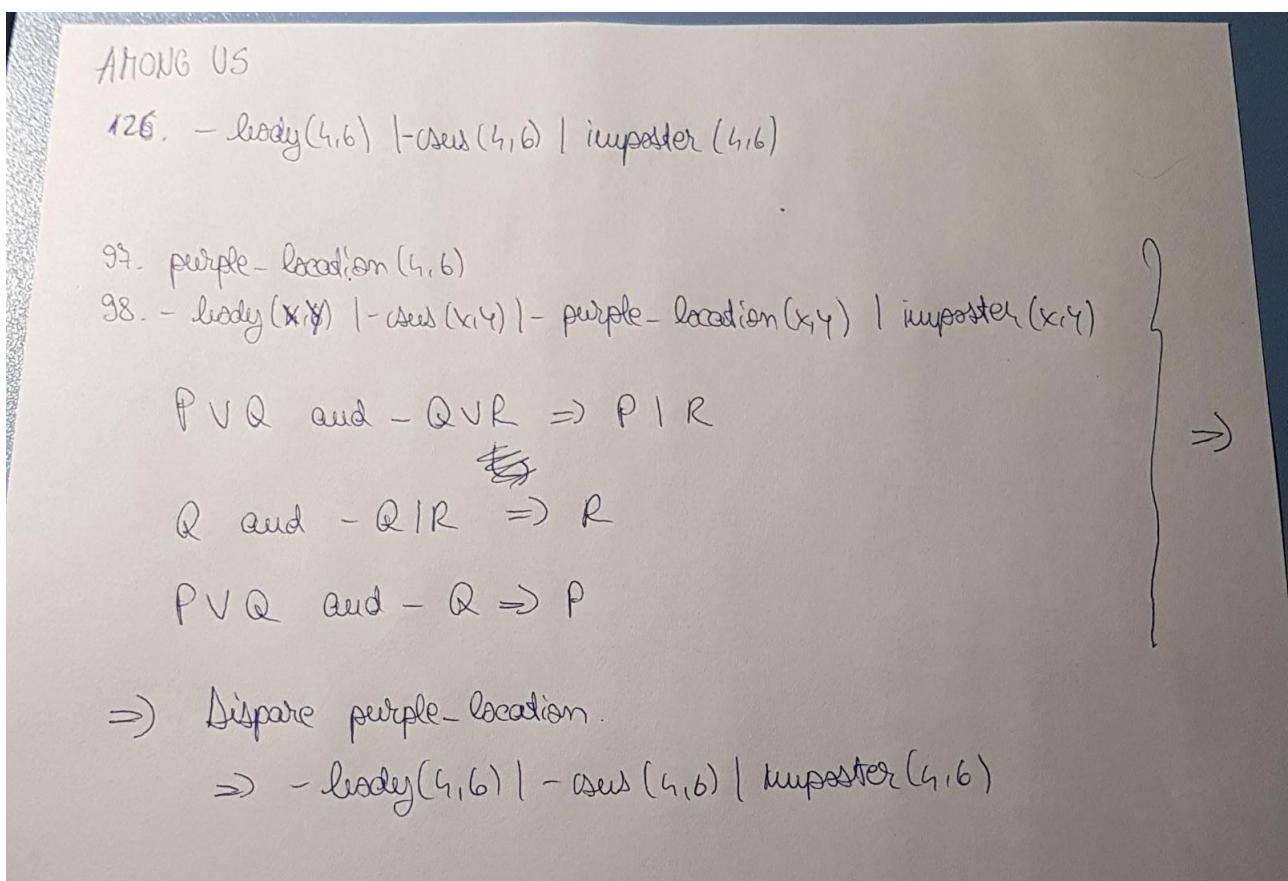
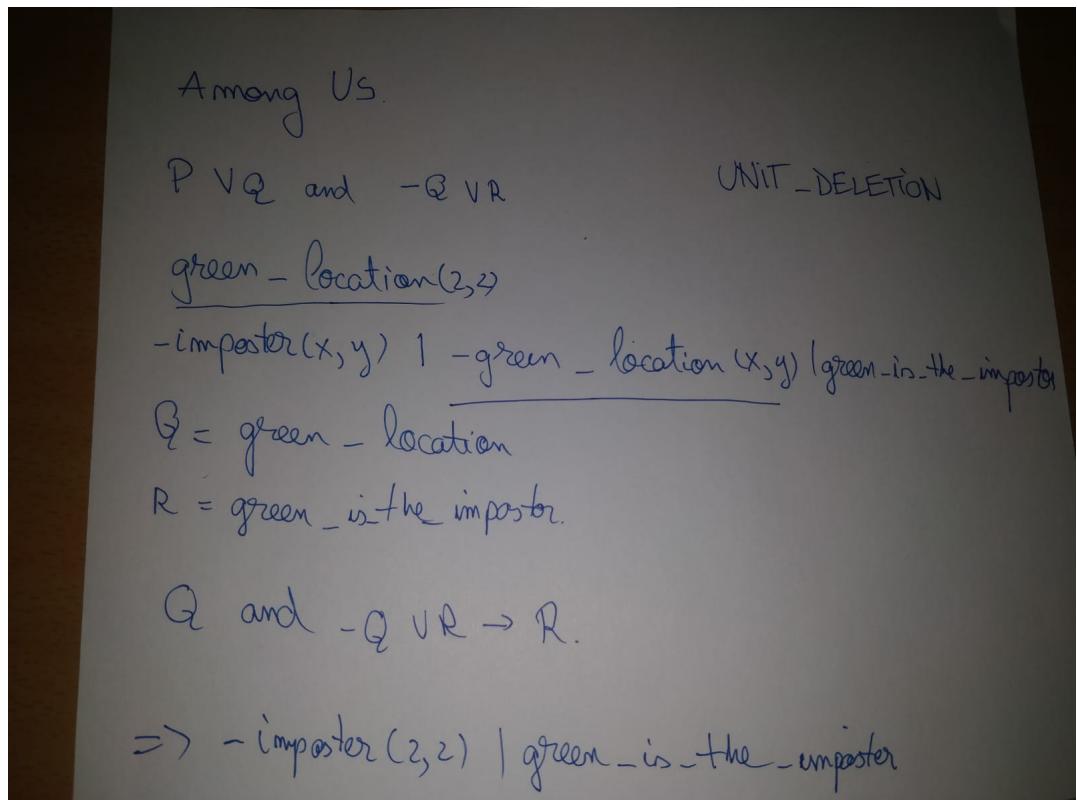
Acest lucru il putem confirma si noi pe baza linilor de dialog, de unde observam ca pozitiile cadavrelor, pozitiile jucatorilor respectivi si care din acestia sunt considerati suspecti. Pentru negru se poate observa Din dialogul 1 se poate observa ca exista un suspect in camera(2,2) sau in camera (3,3), dar din dialogul 4 se evidentiaza clar ca in camera(3,3) nu exista suspect. Din pozitiile jucatorilor observam ca jucatorul verde se afla in camera(2,2) si este primul impostor deoarece valideaza si celelalte doua conditii (sa fie suspect in camera lui, cadavru in camera lui).

Din dialogul 11 jucatorul mov spune ca a descoperit doua cadavre in camerele (4,5) si (4,6), dar ne mai spune ca este un suspect in camera(4,5). Astfel jucatorul mov prinde al doilea impostor si anume pe colegul sau verde deoarece pozitia sa corespunde cadavrului si suspectului.(Jucatorul mov pare inceator si si-a demascat colegul impostor)

Jocul se termina la urmatoarea intalnire de urgenta(teorema va fi demonstrata) prin indiciul declarat de jucatorul rosu si anume ca ultimul suspect se afla in camera(4,6). Ultima

conditie fiind verificata inseamna ca al treilea si ultimul impostor, mov, a fost demascat.

Pe tot parcursul jocului impostorii au incercat sa induca in eroare pe ceilalți jucatori folosind indicii false pentru a-si dovedi nevinovatia.



|           |                           |
|-----------|---------------------------|
|           | black_is_the_impostor: 1  |
|           | blue_is_the_impostor: 0   |
|           | brown_is_the_impostor: 0  |
|           | cyan_is_the_impostor: 0   |
|           | green_is_the_impostor: 1  |
|           | lime_is_the_impostor: 0   |
|           | orange_is_the_impostor: 0 |
|           | pink_is_the_impostor: 0   |
|           | purple_is_the_impostor: 1 |
|           | red_is_the_impostor: 0    |
| body:     | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9       |
| 0         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 1         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 2         | 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0       |
| 3         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 4         | 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0       |
| 5         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 6         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 7         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 8         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 9         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| imposter: | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9       |
| 0         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 1         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 2         | 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0       |
| 3         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 4         | 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0       |
| 5         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 6         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 7         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 8         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 9         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| sus:      | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9       |
| 0         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 1         | 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 2         | 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0       |
| 3         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 4         | 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0       |
| 5         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 6         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 7         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0       |
| 8         | 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0       |
| 9         | 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1       |

Table 2.1

## 2.3 Superheroes puzzle

### Superheroes Puzzle Grid Logic

Puzzle-ul de tip Grid Logic este un gen de puzzle-uri logice în care jucatorul primește un tabel, un scenariu, obiectele de dedus și anumite indicii. Grila va afișa un anumit număr de categorii (în acest caz, 4) și un anumit număr de obiecte pe categorie (în acest caz, 4). Fiecare obiect se potrivește cu un singur alt articol din fiecare categorie și niciun obiect dintr-o categorie nu va fi asociat vreodată cu același obiect din altă categorie. Jucatorul trebuie să folocească indiciile furnizate și unele constrangeri de domeniu pentru a afla soluția acestuia și a completa tabelul.

Grid logic-ul pe care l-am ales se numește Superheroes Origins. Mai jos puteti observa o imagine care prezinta obiectele si categoriile acestuia cat si indiciile oferite jucatorului pentru a completa acest puzzle. Implementarea in Mace4 este [aici](#).

|            |   | AKA   | Appearance                   | Origin                                  |
|------------|---|---|------------------------------|---|
| Hero       | Daredevil<br>Gorgon<br>Loki<br>Sandman  | Laufeyson<br>Matthew<br>Petragon<br>William | 1962<br>1963<br>1964<br>1965 | Giant<br>Hybrid<br>Mutant<br>Superhuman |
| Origin     | Giant<br>Hybrid<br>Mutant<br>Superhuman |   |                              |   |
| Appearance | 1962<br>1963<br>1964<br>1965            |   |                              |   |

Indicii:

- Gigantul a apărut cu 1 an înainte de mutant și cu doi ani înainte de superhuman.
- Sandman este din 1963 sau este un hibrid.

- Numele real al lui Loki este Laufeyson sau William.
- Gorgon este William sau a apărut în 1965.
- Daredevil a apărut la 1 an după William.
- Dintre Gorgon și eroul din 1964, unul se numește Matthew, iar celălalt este hibridul.

Solutie problema:

- Din indiciul 1 aflam ca Giant nu poate fi din anul 1964 și 1965, Mutant nu poate fi din anul 1962 și 1963, și SuperHuman nu poate fi din anul 1962 și 1963.
- Din indiciul 2 aflam ca Hybrid nu poate fi din anul 1963 și Sandman poate fi din anul 1963 sau este hybrid.
- Din indiciul 3 aflam ca numele lui Loki nu poate fi Petragon, dar nici Matthew.
- Din indiciul 4 aflam ca William nu poate fi din anul 1965 și mai aflam ca numele lui Gorgon este Willian sau acesta poate fi din anul 1965.
- Din indiciul 5 aflam ca Daredevil nu poate fi din anul 1962.
- Din indiciul 6 aflam ca Gorgon nu poate fi din anul 1964 și mai aflam ca personajul din anul 1964 are numele Matthew sau originea hybrid SAU personajul Gorgon are numele Mathew sau are originea hybrid.
- Din primele 2 indicii aflam ca originea Hybrid nu poate să fie din anul 1963 sau 1964. (A)
- Din indiciile A și 6 putem observa că Gorgon este de originea Hybrid și supereroul cu numele Matthew este din anul 1964. (B)
- Din indiciile B și 2 putem deduce că personajul Sandman a apărut în anul 1963. (C)
- Din indiciile B și 4 putem presupune că Gorgon are numele Matthew ceea ce ar însemna că a apărut în 1963 dar Gorgon nu a apărut în 1963, ceea ce înseamnă că Gorgon este din anul 1965 și nu are numele Matthew. (D)
- Din indiciile 5, D și C observăm că singurul an disponibil al supereroului Daredevil este 1964. Prin regula excluderii putem spune că și Loki este din anul 1962. (E)
- Din indiciile 6 și E stim că Daredevil este din 1964 și stim că numele Matthew este tot din același an ceea ce rezulta că numele lui Daredevil este Matthew. (F)
- Din indiciile F și 5 stim că William este cu un an mai devreme decât Daredevil și Daredevil este 1964 ceea ce rezulta că numele William este din anul 1963.
- Din indiciul C stim că Sandman este din anul 1963 ceea ce înseamnă că numele sau este William, iar prin excludere celelalte nume vor fi Loki = Laufeyson și Gorgon = Petragon.
- Din indiciile E și 1 stim că anul lui Loki este 1962 ceea ce rezulta că acesta nu poate fi Mutant, SuperHuman sau Hybrid.
- Din indiciul 1 aflam că Giant este din anul 1962, Mutant 1963 și Superhuman 1964.

|            | AKA        |          |         | Appearance |      |      |      | Origin |        |        |            |
|------------|------------|----------|---------|------------|------|------|------|--------|--------|--------|------------|
|            | Yukifeyson | Petragon | William | 1962       | 1963 | 1964 | 1965 | Giant  | Hybrid | Mutant | Superhuman |
| Daredevil  | X          | V        | X       | X          | X    | X    | V    | X      | X      | X      | V          |
| Gigogn     | X          | X        | V       | X          | X    | X    | V    | X      | V      | X      | X          |
| Loki       | V          | X        | X       | X          | V    | X    | X    | V      | X      | X      | X          |
| Sandman    | X          | X        | X       | V          | X    | X    | X    | X      | X      | V      | X          |
| Giant      | V          | X        | X       | X          | V    | X    | X    | X      | X      | X      | X          |
| Hybrid     | X          | X        | X       | X          | X    | X    | V    | X      | X      | X      | X          |
| Mutant     | X          | X        | X       | X          | X    | V    | X    | X      | X      | X      | X          |
| Superhuman | X          | X        | X       | X          | X    | X    | V    | X      | X      | X      | X          |
| 1962       | V          | X        | X       | X          | X    | X    | X    | X      | X      | X      | X          |
| 1963       | X          | X        | X       | V          | X    | X    | X    | X      | X      | X      | X          |
| 1964       | X          | V        | X       | X          | X    | X    | X    | X      | X      | X      | X          |
| 1965       | X          | X        | V       | X          | X    | X    | X    | X      | X      | X      | X          |

- 1) The giant appeared 1 year before the mutant and two years before the superhuman.  
 2) Sandman is from 1963 or he is a hybrid.  
 3) Loki's real name is Yukifeyson or William.  
 4) Gigogn is William or he appeared in 1965.  
 5) Daredevil appeared 1 year after William.  
 6) Among Gigogn and the hero from 1964, one is called Matthew and the other is the hybrid.

1)  $\Rightarrow$  Giant + 1 = mutant

Giant + 2 = superhuman

$$\begin{cases} \text{Giant} \neq 64, 65 \\ \text{Mutant} \neq 62, 65 \\ \text{Superhuman} \neq 62, 63 \end{cases}$$

2) Sandman = 63 | Sandman = hybrid  $\Rightarrow$  hybrid  $\neq$  63

3) Loki = Yukifeyson + William  $\Rightarrow$  Loki  $\neq$  Petragon & Matthew

4) William | Gigogn = William | Gigogn = 65  $\Rightarrow$  William  $\neq$  65

5) Daredevil = 62, Daredevil + 1 = William.

6) Gigogn  $\neq$  64, (64 = Matthew & ~~64 = Gigogn = hybrid~~) || ( $64 = \text{hybrid} \& \text{Gigogn} = \text{Matthew}$ )

1, 2  $\Rightarrow$  Hybrid  $\neq$  63, 64 (A)

A, 6  $\Rightarrow$  Gigogn = hybrid & Matthew = 64. + faire 1 ligne, 1 col.

B, 12  $\Rightarrow$  Sandman = 63 (C) + faire 1 ligne, 1 col.

B, 1, h  $\Rightarrow$  Daredevil = Matthew  $\Rightarrow$  A appears in 63 due to Daredevil in 63

$\Rightarrow$  Gigogn = 1965  $\neq$  ! = ~~Matthew (A)~~ + faire 1 ligne, 1 col.

5, A, C  $\Rightarrow$  Daredevil = 1964 & from exclude Loki = 1962 (E) + faire 1 line, 2 col.

6, E  $\Rightarrow$  Daredevil = 64  $\Rightarrow$  Daredevil = Matthew (F) + 1 line, 1 col.

F, 5  $\Rightarrow$  William = Daredevil - 1 = 1963 (G)

C  $\Rightarrow$  Sandman = 1963  $\Rightarrow$  Sandman = William & from Daredevil  $\Rightarrow$

$\Rightarrow$  Loki = Yukifeyson & Gigogn = Petragon  $\neq$  3 lines, 3 col.

E, 1  $\Rightarrow$  Loki = 62  $\Rightarrow$  Loki != mutant & Superhuman, Gigogn = Hybrid  $\Rightarrow$  Loki = Giant

Giant = 62  $\Rightarrow$  mutant = 63 (Sandman)  $\Rightarrow$  Superhuman = 64 (Daredevil)

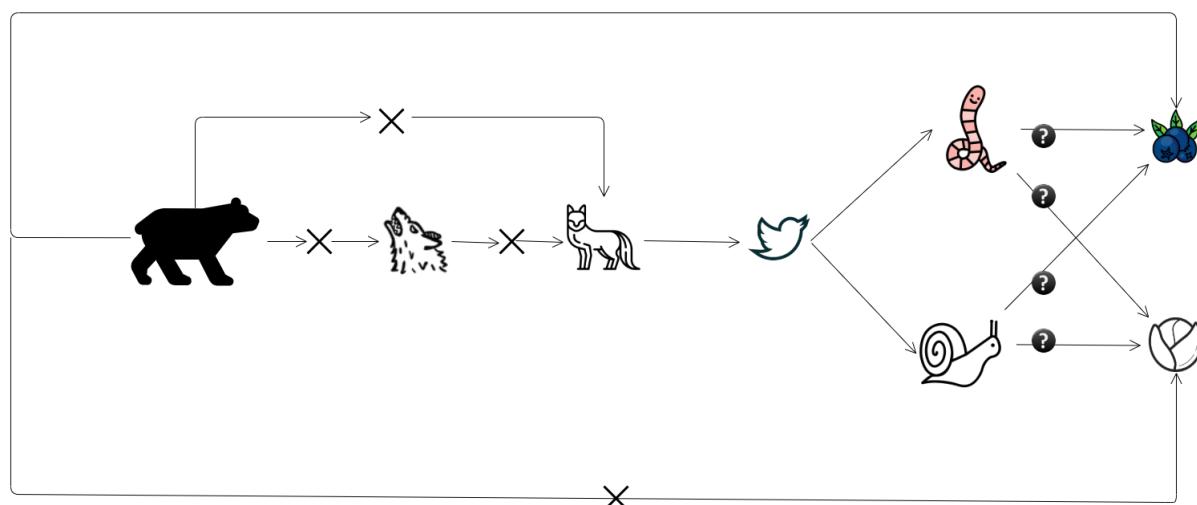
## 2.4 Utilajul lui Schubert

### Utilajul lui Schubert

Audem o padure unde avem urmatoarele animale si plante:

- Ursii, lupii, vulpile, pasarile, gandacii si melcii sunt animale si exista cel putin un specimen pentru fiecare.
- Exista si varza si afine, acestea fiind plante.
- Fiecare animal mananca plante sau toate celelalte animale care nu sunt mai mari decat mananca plante.
- Ursii sunt mai mari decat lupii, care sunt mai mari decat vulpile, care sunt maimari decat pasarile, care sunt mai mari decat gandacii si melcii.
- Ursii nu mananca lupi, lupii nu mananca vulpi sau varza, pasarile mananca gandaciar nu si melci.
- Ursii mananca afine iar gandacii si melcii mananca unele plante.

Trebuie sa demonstram ca exista in padure un animal care mananca toate animalele care mananca varza.



Solutia acestei probleme este relativ usoara si poate fi gasita foarte rapid. Se observa ca ursii si lupii nu respecta regula necesara pentru rezultatul dorit, deci mai ramanem doar cu vulpile si pasarile, dar deoarece pasarile sunt mai mici decat vulpile, acestea raman singurele care verifică condiția dorita.

O asemenea problema care pare relativ banala pentru un om, va avea nevoie de o descriere mai laborioasa pentru a putea fi demonstrata de catre prover. Astfel, aceasta problema este un exemplu perfect pentru evidențierea faptului ca o asemenea problema triviala ne poate da batai de cap daca dorim sa o transpunem intr-un demonstrator de teoreme. Implementarea in Prover9 este [aici](#).

# SCHUBERT'S PROBLEM

$P \cup Q$  and  $\neg Q \vee R$

UNIT-DELETION

17.  $\frac{F_{\alpha}(c_3)}{F_{\alpha}(x)}$

18.  $\frac{\neg F_{\alpha}(x)}{-\text{Pasare}(y) \mid \text{mai-mare}(x,y)}$

$Q = F_{\alpha}(c_3)$

$R = \text{mai-mare}(x,y)$

$Q$  and  $\neg Q \vee R \rightarrow R$

$\Rightarrow -\text{Pasare}(y) \mid \text{mai-mare}(x,y)$

SCHUBERT.

~~16) -animal(c4) | -planta(x) | maudre(c4,x) | -animal(c6) |  
| -planta(y) | -maudre(c6,y) | maudre(c4,c6)~~ }  $\Rightarrow$   
94) animal(c4)

$\Rightarrow$  UNITDEL  $\Rightarrow$  ~~-planta(x) | maudre(c4,x) | -animal(c6) | planta(y) | -maudre(c6,y)~~  
99) animal(c6) } maudre(c4,c6)

102) ~~-maudre(c4,c6)~~

$\Rightarrow 2 \times \text{UNITDEL} \Rightarrow -\text{planta}(x) | \text{maudre}(c4,x) | -\text{planta}(y)$   
| maudre(c6,y)

## 2.5 Alphabetical Logic Equations

### Logic Equations Puzzle

Logic Equations Puzzle este un puzzle matematic în care jucatorul trebuie să afle valourile variabilelor rezolvând ecuațiile logice folosind o grila NxN, unde N este numărul de variabile pe care le detine sistemul matematic. Variabilele reprezintă numere întregi unice variind de la 1 la numărul de variabile. Scopul implementării acestui puzzle este de a evidenția cum o problema relativ simplă poate da mari batai de cap programului. Asadar, dacă avem un număr mic de variabile, rezultatul va fi afisat după rulare la câteva secunde, dar dacă numărul acestora este mai mare, timpul va crește exponențial. Spre exemplu, **implementarea** sistemului de ecuații de mai jos în mace4 a afisat rezultatul în nu mai puțin de o ora.

$$\left\{ \begin{array}{l} C * G = C. \\ 6 * C = C * E. \\ B + 3! = 2 * A. \\ 3 * I >= B. \\ F! = A + D. \\ F = C + H. \\ 3 * I <= 9. \\ C + E >= A. \\ A + F + H + 1 = C + D * I. \\ E! = H + I. \\ H > B. \\ J > K. \\ K = 25. \\ 2 * L = O. \\ M = Y + -1. \\ N + -1 = Z + C. \\ O + 2 = Y. \\ P = 2 * Z. \\ Q = L + F. \\ 10 * R = 10 * V + Z. \\ 3 * S = 3 * P + G. \\ T = U + 1. \\ U = 3 * H. \\ V = T + 1. \\ 2 * W = J. \\ X = B + 2 * C + 2. \\ Y > M \& Y < K. \\ Z = A + G + 2. \end{array} \right.$$

Rezultatele din Mace4 si solutiile sistemului se pot observa in imaginea de mai jos:

```
hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4 -sudoku

    === Mace4 starting on domain size 27.
    interpretation( 27, [number = 1,second = 1,third = 1,fourth = 1,fifth = 1,sixth = 1,seventh = 1,eighth = 1,ninth = 1,tenth = 1,eleventh = 1,twelfth = 1,twelfth = 2,twelfth = 3,twelfth = 4,twelfth = 5,twelfth = 6,twelfth = 7,twelfth = 8,twelfth = 9,twelfth = 10,twelfth = 11,twelfth = 12,twelfth = 13,twelfth = 14,twelfth = 15,twelfth = 16,twelfth = 17,twelfth = 18,twelfth = 19,twelfth = 20,twelfth = 21,twelfth = 22,twelfth = 23,twelfth = 24,twelfth = 25,twelfth = 26,twelfth = 27], [A = 1,B = 2,C = 3,D = 4,E = 5,F = 6,G = 7,H = 8,I = 9,J = 10,K = 11,L = 12,M = 13,N = 14,O = 15,P = 16,Q = 17,R = 18,S = 19,T = 20,U = 21,V = 22,W = 23,X = 24,Y = 25,Z = 26]).

----- process 4269 exit (all_models)
hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4
```

## 2.6 Who is the spy?

Metapuzzle: Who is the spy?

Un metapuzzle este un puzzle despre puzzle-uri. Ne este dat un puzzle care nu are suficiente date pentru a fi rezolvat, după care ne este spus dacă cineva ar putea sau nu ar putea rezolva puzzle-ul cu ajutorul unor informații aditionale. Desigur, nu intotdeauna ne este spus care este aceasta informație, dar putem primi informații parțiale despre aceasta, astfel având posibilitatea de a rezolva puzzle-ul.

Enunțul problemei este urmatorul:

Un caz la tribunal implica 3 inculpați: A, B și C. Se stie din prealabil ca unul dintre ei spune doar adevarul(adica este knight), unul minte intotdeauna(adica este knave) si celalalt este un spion, care este normal(adica poate sa minta sau poate sa spuna adevarul). Scopul acestui proces este de a afla care dintre cei trei este spionul.

Prima oară, lui A i s-a spus să facă o afirmație. Aceasta a spus că C ori este knave, ori este spion, dar nu este spus care. Urmatorul a fost B care a spus că A ori este knight, ori este knave, ori este normal, dar la fel ca la A, nu ne este spus explicit ce este A. Ultimul a fost C care a spus că B ori este knight, ori este knave, ori este normal. Dupa acestea, judecătorul și-a dat seama care dintre ei este spionul și l-a condamnat la închisoare.

Acest caz a fost descris și unui logician, care a lucrat asupra cazului o perioadă de timp dar acesta nu a stiut raspunsul. Dupa ce i-a fost spus ce a zis A, acesta și-a dat seama care era spionul.

Care era spionul - A,B,C?

Solutia acestei probleme se poate afla doar prin presupuneri. Avand 3 acuzati care fiecare poate fi de cate un fel diferit, rezolvarea problemei devinde destul de lungă daca consideram toate cazurile posibile.

In primul rand, incepem prin a bifurca posibilitatile prin presupunerea ca logicianului i-a fost spus ca A a afirmat că C este knave. Astfel avem: Posibilitatea 1: A a spus că C este knave. Acum vom avea alte 3 cazuri posibile în funcție de ce a spus B, cazuri care trebuie analizate. Cazul 1: B a spus că A este knight. Atunci, dacă A este knight, C este knave deoarece A a spus că C este knave(A fiind knight, nu poate minti), asadar B fiind spionul. Dacă A este knave, atunci afirmația lui B este falsă, ceea ce înseamnă că B este spionul și C este knave, Ultimul caz este dacă A ar fi spionul, atunci afirmația lui B ar fi falsă, deci B ar fi knave și C ar fi knight. Asadar avem urmatoarele cazuri:

- (1) A knight, B spy, C knave
- (2) A knave, B spy, C knight
- (3) A spy, B knave, C knight

Acum presupunem că C a spus că B este spionul. Atunci (1) și (3) nu mai sunt valabile deoarece dacă, (1), C, un knave, nu ar putea afirma că B este spion, pentru că B este spion, și (3), C, un knight, nu poate afirma că B este spion pentru că B nu este. Asadar mai ramane doar opțiunea (2), unde judecătorul ar stii că B este spionul.

Preuspunem că C a spus că B este knight. Atunci (1) este singura posibilitate, și judecătorul

ar stii din nou ca B este spionul.

Presupunem ca C a zis ca B este knave. Atunci judecatorul nu ar fi putut sa stie care dintre cazurile (1) si (3) este adevarat, deci nu ar fi putut alege spionul intre A si B. Asadar, C nu a spus ca B este knave.

Daca cazul este adevarat, atunci B este singurul care poate fi acuzat.

Cazul 2: B a spus ca A este spion. La fel ca mai sus, avem urmatoarele cazuri:

- (1)A knight, B spy, C knave
- (2)A knave, B spy, C knight
- (3)A spy, B knight, C knave

Daca C ar fi spus ca B este spion, atunci (2) si (3) ar fi ambele adevarate si judecatorul nu s-ar putea decide. Daca C a spus ca B este knight, atunci doar (1) e adevarata, si judecatorul l-ar acuza pe B. Daca C a spus ca B este knave, atunci si (1) si (3) sunt adevarate. Asadar, C a spus ca B este knight, si B a fost acuzat si la Cazul 2.

Cazul 3: B a spus ca A este knave. In acest caz avem 4 posibilitati:

- (1)A knight, B spy, C knave
- (2)A knave, B spy, C knight
- (3)A knave, B knight, C spy
- (4)A spy, B knave, C knight

Daca C ar fi spus ca B este spion, (2) si (3) ar fi adevarate. Daca C ar fi spus ca B este knight, (1) si (3) ar fi adevarate. Daca C ar fi spus ca B este knave, atunci (1),(3) si (4) ar fi adevarate, si judecatorul nu s-ar putea decide care e spionul in niciunul dintre cazuri.

Avand in vedere ca pentru Cazul 3 nu avem solutii, stim sigur ca unul dintre Cazul 1 si 2 sunt adevarate, in ambele B fiind acuzat.

Possibilitatea 2: Presupunem ca A a spus ca C este spion. Exista o posibilitate in care judecatorul l-ar fi putut condamna pe A: Presupunem ca B a spus ca A este knight si C a spus ca B este knave. Daca A este spionul, B poate fi knave( care il acuza fals pe A ca fiind knight), si C este knight. Deci, A(spionul) il acuza fals pe C ca fiind spion si este posibil ca A,B si C sa faca aceste afirmatii si ca A sa fie spion. Daca B ar fi spion , A ar fi knave si ca sa il acuze pe C ca fiind spion, C ar trebui sa fie knave deoarece a spus ca B este knave, ceea ce nu e posibil. Daca C ar fi spion, atunci A ar fi knight pentru ca a spus adevarul, C ar fi spion si B ar trebui sa fie tot knight pentru ca a spus adevarul, adica ca A este knight, ceea ce nu e posibil. Asadar, este posibil ca si A sa fie spion.

Modul prin care B ar putea fi acuzat este urmatorul: presupunem ca B a spus ca A este knight si C a spus ca B este spion. Daca A este spion, B este knave pentru ca spune ca A este knight si C este tot knave pentru ca spune ca B este spy, ceea ce nu e posibil. Daca C este spion, atunci A este knight, si B este tot knight pentru ca spune ca A este knight, ceea ce nu e posibil. Dar daca B este spion, atunci nu avem contradictie( A poate fi knave ce spune ca C este spion, C poate fi knight care spune ca B este spion si B poate spune ca A este knight). Deci, este posibil ca A,B si C sa faca aceste afirmatii si B sa fie acuzat.

In concluzie, exista o posibilitate ca A sa fie acuzat si o posibilitate ca B sa fie acuzat. Asadar, daca logicianului i-a fost spus ca A a zis ca C este spionul, atunci nu exista nici o cale ca logicianul sa fi putut rezolva problema. Daca ne este spus ca logicianul nu a putut rezolva problema, putem deduce ca A a spus ca C este knave, si dupa cum am vazut si mai sus, judecatorul l-ar fi putut condamna doar pe B. Asadar, B este spionul.

Aceasta problema este foarte greu de demonstrat deoarece trebuie luate toate cazurile posibile in considerare, dar rezolvarea sa in mase este relativ simpla si usor de inteles.

Rezultatul din mace4 este corect conform demonstratiei de mai sus

a1: 0  
a2: 1  
a3: 0  
b1: 0  
b2: 0  
b3: 1  
c1: 1  
c2: 0  
c3: 0  
da: 0  
db: 1  
dc: 1

Table 2.2

P I  $A \rightarrow C \text{ kavne}$

C1:  $B \rightarrow A \text{ knight}$

$\Rightarrow$  (1) A knight, B spy, C kavne  
(2) A kavne, B spy, C knight  
(3) A spy, B kavne, C knight.

•  $C \rightarrow B \text{ spy}$   
 $\Rightarrow (1), (3) X$   
 $(2) \checkmark$

•  $C \rightarrow B \text{ Knight} \Rightarrow (2), (3) X$   
 $(1) \checkmark$

•  $C \rightarrow B \text{ kavne} \Rightarrow (2) X$   
 $(1)(3) \checkmark \Rightarrow ? \Rightarrow C \text{ kavne}$

C2:  $B \rightarrow A \text{ spy}$

$\Rightarrow$  (1) A knight, B spy, C kavne.  
(2) A kavne, B spy, C knight.  
(3) A spy, B kavne, C knight.

•  $C \rightarrow B \text{ spy} \Rightarrow (2), (3) \checkmark \Rightarrow ?$   
 $(1) X$

•  $C \rightarrow B \text{ knight} \Rightarrow (2), (3) X \cancel{\Rightarrow} \Rightarrow C \text{ a spy}$   
 $(1) \checkmark \Rightarrow C \text{ a spy}$

•  $C \rightarrow B \text{ kavne} \Rightarrow (1), (3) \checkmark \Rightarrow ?$   
 $(2) X$

## 2.7 Knight, Knave and Normals

### Knight,Knave and Normals - Puzzle 46

Acest puzzle este o problema care se refera la trei tipuri de oameni: Knights, care vor spune intotdeauna adevarul, Knaves care vor minti mereu si Normal care pot spune si adevaruri si minciuna. Insula Bahava este o insula feminista, prin urmare si femeile sunt numite tot Knights,Knaves,Normals. O imparateasa a acestei instule a adoptat un dcreet, potrivit caruia un Knight se poate casatori doar cu un Knave si vice-versa. (Persoanele de tip Normal se vor putea casatori doar cu altele de acelasi tip).

Enuntul problemei este urmatorul:

Pe insula Bahava exista doua cupluri: A si B. In decursul unui interviu trei din cele patru persoane au acordat urmatoarea marturie: primul, sotul din cuplul A, a afirmat ca sotul din cuplul B, este un Knight. Al doilea,sotia din cuplul A, a aprobat ce a spus sotul si anume ca sotul din cuplul B este un Knight. Ultima marturie a fost acordata de catre sotia din cuplul B care afirma ca sotul ei este un Knight.

In urma [implementarii](#) in mace4, programul a generat o solutie intr-un timp mult mai rapid in comparatie cu incercarile mai multor logicieni de a rezolva aceasta problema.

Solutia problemei 46 este ca toti 4 sunt normali si toate cele 3 afirmatii sunt minciuni. In primul rand, Doamna B trebuie sa fie normala deoarece daca ar fi fost knight, sotul ei ar fi fost knave, deci ea nu ar fi mintit spunand ca el este knight. Daca ea ar fi fost knave, sotul ei ar fi fost knight, dar atunci ea nu ar mai fi zis adevarul. In concluzie, Doamna B este normala, impreuna cu Domnul B. Asta inseamna ca domnul si doamna A au mintit amandoi. Deci, niciunul nu este knight, si nu poti fi amandoi knaves, deci sunt ambii normali. Rezultatele din Mace4 si solutiile problemei se pot observa in imaginea de mai jos:

```
== Mace4 starting on domain size/4. ==
interpretation( 4, [number = 1,seconds = 0],
  function(b1, [0]),
  function(b2, [0]),
  function(f1, [0]),
  function(f2, [0]),
  relation(knave(_), [0,0,0,0]),
  relation(knight(_), [0,0,0,0]),
  relation(normal(_), [1,1,1,1]),
  relation(true(_), [0,0,0,0]),
  relation(Different(_,_), [
    1,0,0,0,
    0,0,0,0,
    0,0,0,0,
    0,0,0,0]),
  relation(married(_,_), [
    1,0,0,0,
    0,0,0,0,
    0,0,0,0,
    0,0,0,0]))).
```

## 2.8 Alte metapuzzle-uri cu rezolvari mai scurte

### 1) Ancheta lui John

Acest caz este despre 2 gemeni identici. Se stie ca cel putin unul dintre ei nu spune niciodata adevarul, dar nu se stie care dintre ei. Unul dintre ei este numit John si a comis o crima ( acest fapt nu implica ca John este cel care minte tot timpul). Scopul acestei investigaiii este de a afla care este John. Dialogul celor 2 gemeni cu judecatorul este urmatorul:

Judecator, catre primul geaman: "Tu esti John?".

Primul geaman: "Da, eu sunt."

Judecator, catre al doilea geaman: "Tu esti John?"

Al doilea geaman a raspuns da sau nu, si judecatorul a stiut care este John.

### 2) Un metapuzzle din Transilvania

In Transilvania exista 4 tipuri de locuitori: oameni normali, oameni nebuni, vampiri normali, si vampiri nebuni. Oamenii si vampirii nebuni spun intotdeauna adevarul, oamenii nebuni si vampirii spun doar minciuni. Trei logicieni discutau despre vizitele lor in Transilvania, unde l-au intalnit pe Igor. Primul logician l-a intrebat pe Igor daca este om normal. Al doilea l-a intrebat daca este vampir normal. Al treilea l-a intrebat daca este vampir nebun. Igor a raspuns da sau nu la toate intrebarile. Ce tip de locuitor era Igor?

### 3) Knight-Knave Metapuzzle

Proprietile despre knight si knave se pastreaza si la aceasta problema. Un logician viziteaza o insula cu doi locuitori, A si B. Acesta il intreaba pe A, "Sunteti amandoi knight?" si A raspunde cu da sau nu. Logicianul se gandeste un timp, dupa care isi da seama ca nu are suficiente informatii pentru a le determina tipul celor 2 si il intreaba pe A, "Sunteti amandoi de acelasi tip?". A raspunde cu da sau nu si logicianul isi da seama de tipurile lor. Care de ce tip era?

### 4) Knight-Knave-Normal Metapuzzle

Pe o insula, pe langa knights si knaves mai existau si oameni normali. Acestia puteau sa minta sau sa spuna adevarul. Un logician viziteaza aceasta insula si intalneste 2 locuitori A si B. El stia deja ca unul dintre acestia este knight si celalalt normal, dar nu stia exact care. Asadar, l-a intrebat pe A daca B este normal si acesta i-a raspuns cu da sau nu. Care dintre cei 2 este normal?

Rezolvarile logice ale problemelor sunt urmatoarele:

- 1) Daca al doilea geaman ar fi raspuns da, atunci judecatorul nu ar fi avut de unde sa stie care e John, deci putem presupune cu siguranta ca al doilea geaman a raspuns "Nu". Asta inseamna ca ambii gemeni mint sau spun adevarul, dar noi stim ca cel putin unul dintre ei minte. Asadar, daca ambii gemeni mint, putem deduce usor ca al doilea geaman este "John".

Teorema 2 "Yes"  $\Rightarrow$  ?  $T_1 \neq \text{John}$   
 $T_2 = \text{John}$   
 $\Rightarrow$  Teorema 2 "No"  $\Rightarrow$  Dialog 1 = True sau False  
 Dialog 2 = True sau False }  
 Stim că ~~caută~~ să nu doarce ei înțelege  
 $\Rightarrow$  Amândoi urât  $\Rightarrow$  Al doilea găzduin este John doarceea  
 a raspuns "No"

```

hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4 -c -n 2 -m -1 -f john.in | interpformat
==== Mace4 starting on domain size 2. ====
----- process 2798 exit (all_models) -----
interpretation( 2, [number = 1,seconds = 0], [
  relation(d1, [0]),
  relation(d2, [1]),
  relation(j1, [0]),
  relation(j2, [1]),
  relation(t1, [0]),
  relation(t2, [1])).
  
```

2) Daca Igor ar fi om normal, om nebun sau vampir normal el ar fi raspuns "da" la intrebarea primului logician. Ar fi raspuns nu daca era vampir nebun. Daca Igor ar fi raspuns nu, atunci logicianul ar fi stiut ca igor este vampir nebun, deci putem deduce din moment ce logicianul nu a stiut ce este igor, ca acesta a raspuns da, deci Igor nu este vampir nebun.

La a doua intrebare, doar un om nebun ar fi raspuns cu da, restul ar fi raspuns cu nu. La fel ca mai sus, putem asuma ca igor nu este om nebun.

Urmărind aceeași logica, la a treia intrebare doar un om normal ar fi raspuns nu, celelalte 3 tipuri ar fi raspuns cu da. Asadar, putem asuma ca Igor nu e nici om normal. In concluzie, prin eliminare, rezulta ca Igor este un vampir normal.

① Same human?  $\Rightarrow$  Nu e IV  
 No/Yes  $\rightarrow$   $\begin{array}{l} SH \rightarrow F \\ IV \rightarrow F \\ SV \rightarrow F \\ IH \rightarrow F \end{array}$   
 Logicianul nu a stiut  $\Rightarrow$  Nu e IV  
 ② Same Vampire?  $\Rightarrow$  Nu e IH  
 No/Yes  $\rightarrow$   $\begin{array}{l} SH \rightarrow F \\ IV \rightarrow F \\ SV \rightarrow F \\ IH \rightarrow T \end{array}$   
 ③ Same Vamp  $\Rightarrow$  Nu e SH  
 Ne/Yes  $\rightarrow$   $\begin{array}{l} SH \rightarrow F \\ IV \rightarrow T \\ SV \rightarrow T \\ IH \rightarrow T \end{array}$

```

hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4 -c -n 2 -m -1 -f igor.in | interpformat
==== Mace4 starting on domain size 2. ====
----- process 22783 exit (all_models) -----
interpretation( 2, [number = 1,seconds = 0], [
  relation(d1, [1]),
  relation(d2, [1]),
  relation(d3, [1]),
  relation(h1, [0]),
  relation(s1, [1])).
  
```

3) La aceasta problema avem 4 cazuri posibile:

- Ambii sunt knight
- A knight, B knave
- A knave, B knight
- Ambii sunt knave

La prima intrebare doar cazul 2 ar fi raspuns nu. Din moment ce acesta nu si-a dat seama de tipul celor 2, putem deduce ca raspunsul la prima intrebare a fost da. La a doua intrebare in cazul 1 si 3 raspunsul ar fi fost da, iar la cazul 2 si 4 raspunsul ar fi fost nu. Asadar daca raspunsul la a doua ar fi fost da, logicianul nu ar fi putut alege intre 1 si 3, iar daca ar fi fost nu, ar fi trebuit sa ghiceasca intre 2 si 4. Dar noi stim ca al doilea caz nu e bun datorita primei intrebari, deci putem deduce ca A si B sunt ambii knave, adica varianta 4.

| A Knight, B Knight | A Knight, B Knave | A Knave, B Knight | A Knave, B Knave |
|--------------------|-------------------|-------------------|------------------|
| Yes                | No                | Yes               | Yes              |
| Yes                | No                | Yes               | No               |

i) Both knave }  
 ii) Same Type }  
 $\Rightarrow$  Case 1, 3 = Yes Q2  
 Case 2, 4 = No Q2  
 Case 2 un merge (Q1)  
 $\Rightarrow$  R: C4.) Knave  
 Knave.

```
hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4 -c -n 2 -m -1 -f knightknavе.in | interpretformat
== Mace4 starting on domain size 2. ===
----- process 2796 exit (all_models) -----
interpretation( 2, [number = 1,seconds = 0], [
  relation(a1, [0]),
  relation(b1, [0]),
  relation(d1, [1]),
  relation(d2, [1])].
```

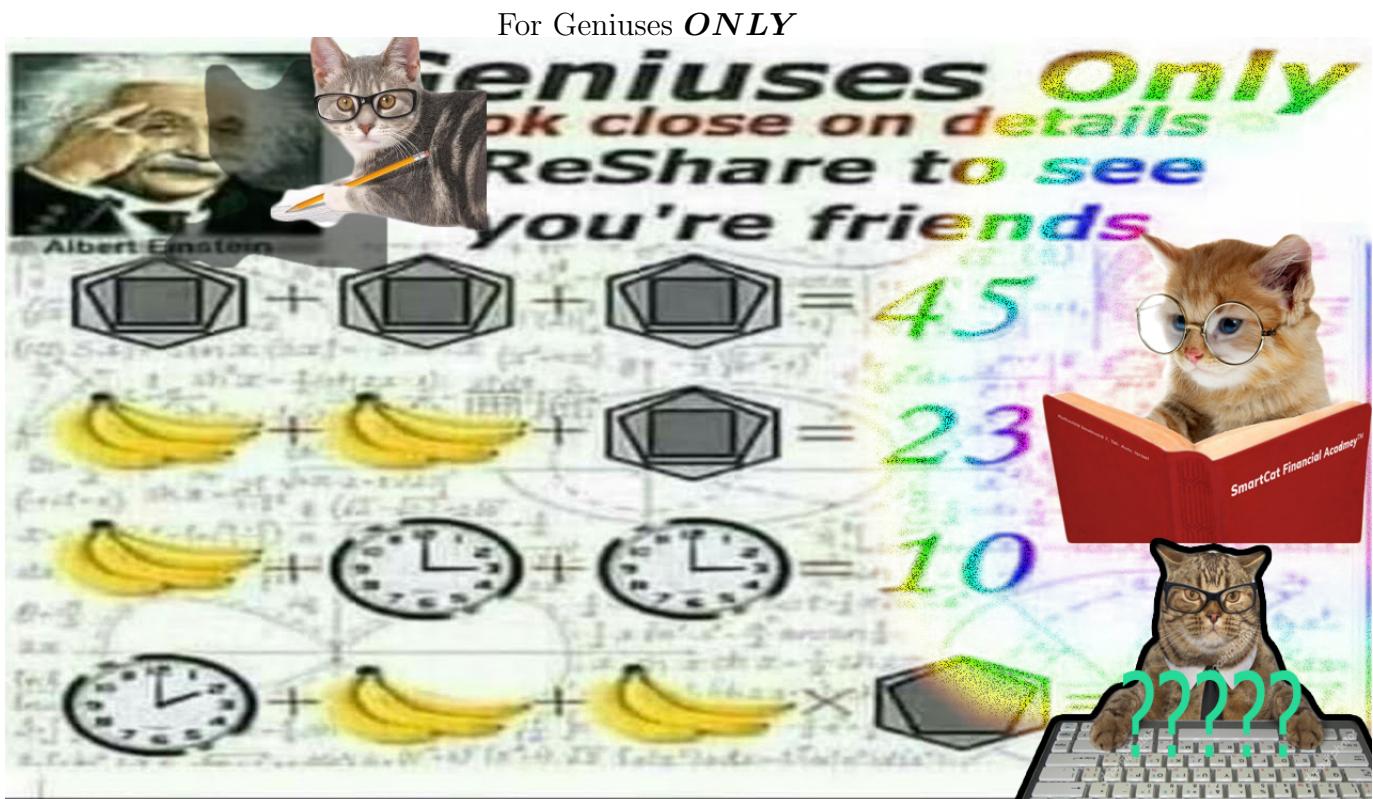
4) Daca A ar fi raspuns da, atunci A ar fi putut fi knight sau normal deoarece nu avem cum sa stim exact daca spune adevarul. Daca A ar fi raspuns nu, atunci A nu ar fi putut fi knight deoarece atunci B ar fi normal si A ar minti, ceea ce nu e posibil. Asadar, singura varianta este ca A sa fi spus nu, deci A este normal.

1 knight, 1 normal  
 A, B ?  
 A: B normal sau B nu e normal?  
 Pp ~~A~~ A = No  $\Rightarrow$  A  $\neq$  knight ( $\Rightarrow$  B  $\neq$  normal  $\Rightarrow$  A are minti)  
 $\Rightarrow$  A = yes  $\Rightarrow$  A = knight | A normal  
 $\Rightarrow$  A normal

```
hulea@hulea-VirtualBox:~/Desktop$ mace4 -c -n 2 -m -1 -f normals.in | interpformat
== Mace4 starting on domain size 2. ==
-----
process 2792 exit (all_models)
interpretation( 2, [number = 1,seconds = 0], [
  relation(ai, [0]),
  relation(bi, [1]),
  relation(di, [1])]).
```

## 2.9 Meme

Ca ultima problema am ales o problema cu un grad de dificultate foarte ridicat, pentru a evidenția înca un mod inedit de a folosi Mace4 și Prove9. Problema este enunțată sub forma unui sistem de ecuații cu obiecte în loc de necunoscute în imaginea de mai jos.



Desigur, și în cazul unei probleme ca aceasta, mace4 ne sără în ajutor, implementarea fiind urmatoarea:

```
set(arithmetic).  
formulas(assumptions).  
geometric + geometric + geometric = 45.  
banana + banana + geometric = 23.  
banana + clock + clock = 10.  
end_of_list.
```

Rezultatele obținute:

```
----- process 5954 exit (max_models) -----  
Interpretation( 16, [number = 1,seconds = 0], [  
    function(banana, [4]),  
    function(clock, [3]),  
    function(geometric, [15])]).
```

Clock + Banana + Banana \* Geometric = **REZULTAT AICI!**

## 2.10 Conclusion

In concluzie am observat ca programele prover9 si mace4 sunt niste instrumente de folos si complexe deoarece acestea ne-au ajutat sa rezolvam probleme si ne-au evideniat cat de mult pot usura procesul de rezolvare al unor probleme relativ dificile fata de rezolvarea pe hartie. Acest proiect ne-a ajutat sa intelegem si sa ne antrenam notiuni de logica si creativitatea, fiind in permanenta cautare de rezolvari pentru diverse puzzle-uri logice.

Incercari esuate:

- The Great-grandson Problem by Lewis Carroll
- Scazator Complet
- Minesweeper 20x20
- Sudoku 100x100

# Chapter 3

## A3

### 3.1 Introduction

Scopul acestui proiect este familiarizarea cu limbajul PDDL(Planning Domain Definition Language) si implementarea unor probleme de planificare cu ajutorul acestuia. Pe parcursul proiectului am implementat diferite probleme de planificare cu scopul de a observa modul de functionare a PDDL-ului, cat si de a evidenta eficienta acestuia in anumite situatii.

### 3.2 Dezamorsarea bombelor

In aceasta problema avem un agent care trebuie sa parcurga un grid in care sunt prezente ziduri precum si anumite pozitii pe care se afla mine pe care acesta trebuie sa le dezamorseze inainte de a ajunge pe pozitia de finish. Astfel pentru a realiza acest lucru agentul are 5 actiuni principale: actiunea de move up cu care acesta se deplaseaza cu o pozitie in sus, move down cu care se deplaseaza cu o pozitie in jos,move left cu care se deplaseaza cu o pozitie in stanga ,move right cu care se deplaseaza cu o pozitie in dreapta(aceste 4 actiuni se pot realiza doar daca nu se afla un perete in directia deplasarii) si actiunea de dezamorsare in care bomba de pe pozitia x,y este dezamorsata cand agentul este pe pozitia respectiva. Astfel in fisierul problem se poate observa layoutul ales pentru acest exemplu precum si zonele de pe mapa pe care se afla peretii si minele. La final dupa ce minele sunt dezamorsate agentul va ajunge la un goal setat pe mapa (1,1), in acest caz.

Sas-ul generat pentru acest exemplu:

```

dreapta player x0 y0 x1 (1)
dreapta player x1 y0 x2 (1)
dreapta player x2 y0 x3 (1)
dreapta player x3 y0 x4 (1)
dreapta player x4 y0 x5 (1)
dreapta player x5 y0 x6 (1)
dreapta player x6 y0 x7 (1)
dreapta player x7 y0 x8 (1)
dreapta player x8 y0 x9 (1)
jos player x9 y0 y1 (1)
jos player x9 y1 y2 (1)
dezamorseaza player x9 y2 (1)
sus player x9 y2 y1 (1)
stanga player x9 y1 x8 (1)
sus player x8 y1 y0 (1)
stanga player x8 y0 x7 (1)
stanga player x7 y0 x6 (1)
stanga player x6 y0 x5 (1)
stanga player x5 y0 x4 (1)
stanga player x4 y0 x3 (1)
stanga player x3 y0 x2 (1)
stanga player x2 y0 x1 (1)
stanga player x1 y0 x0 (1)
jos player x0 y0 y1 (1)
jos player x0 y1 y2 (1)
jos player x0 y2 y3 (1)
jos player x0 y3 y4 (1)
dreapta player x0 y4 x1 (1)
jos player x1 y4 y5 (1)
dreapta player x1 y5 x2 (1)
dreapta player x2 y5 x3 (1)
dreapta player x3 y5 x4 (1)
sus player x4 y5 y4 (1)
dezamorseaza player x4 y4 (1)
jos player x4 y4 y5 (1)
stanga player x4 y5 x3 (1)
stanga player x3 y5 x2 (1)
stanga player x2 y5 x1 (1)
stanga player x1 y5 x0 (1)
sus player x0 y5 y4 (1)

```

### 3.3 Lift

In aceasta problema am ales sa implementam un lift care are rolul de a lua persoane de la un etaj si de a le transporta la etajele dorite. De asemenea trebuie luat in considerare sensul de mers al liftului pentru a vedea daca persoanele din el doresc sa meargă in aceeasi directie deoarece scopul este de a ajunge la o solutie optima cat mai apropiata de realitate. Astfel liftul are de facut actiunile de move\_up si down precum si actiunile de a lua persoane si de a lasa persoane(get\_in si get\_out) la etajele dorite. Astfel actiunea get\_in verifică daca sunt persoane la etajul respectiv si daca sunt, vor intra in lift, actiunea de get\_out verifică daca o persoana sau mai multe doresc sa coboare la un etaj si daca etajul respectiv este cel dorit (se poate vedea in fisierul probleme) si actiunile de move up si move down care mută liftul de la predecesor la successor, respectiv succesor la predecesor la move down. Sas-ul generat pentru exemplul din fisierul problem:

```

! (get_in vlad lif unu)
! (move_up lif unu doi)
! (move_up lif doi trei)
! (get_in andrei lif trei)
! (move_down lif trei doi)
! (get_in dan lif doi)
! (get_out andrei lif doi)
! (move_up lif doi trei)
! (move_up lif trei patru)
! (move_up lif patru cinci)
! (get_out vlad lif cinci)
! (move_up lif cinci sase)
! (get_out dan lif sase)
! ; cost = 13 (unit cost)

```

## 3.4 Soldat

In aceasta problema am dorit sa implementam un duel intre un set format din 3 soldati, fiecare facand parte din 2 echipe diferite (teama si teamb -predicate) si fiecare avand un anumit numar de gloante. De asemenea ei trebuie sa traga unii in altii pana cand se satisfice conditia din problema (in cazul exemplului echipa teamb sa fie eliminata). Astfel pentru aceasta problema avem 3 actiuni principale. Prima actiune si cea mai simpla este cea de die. Astfel aceasta verifica daca persoana respectiva nu mai are viata (tot predicat format din 4 seturi :is-full, is-half, is-oneq si is-zero care daca este activat soldatul va muri). Urmatoarea actiune este cea de shoot in care se decide daca o persoana poate trage in alta persoana, astfel daca are gloante si este dintr-o echipa si celalalt soldat este din cealalta echipa atunci primul trage in al doilea care are ca efect ca daca are un numar de gloante sa treaca cu unul mai jos ( acest lucru a fost implementat cu when-uri successive pentru a nu face diferite actiuni pentru fiecare tranzitie de gloante), si celalalt efect principal este ca celalalt soldat este lovit(hit). Ultima actiune este cea de take\_damage in care soldatul verifica daca a fost lovit cu glontul si cand a fost lovit viata acestuia va scadea de la o valoare la alta ,tot implementat cu when-uri. Predicatul de retake a fost introdus pentru a rezolva problemele aduse de whenuri consecutive.

Sas-ul generat pentru fisierul problema exemplu :

```

1 (shoot s3 s4)
2 (shoot s3 s5)
3 (shoot s3 s6)
4 (take_damage s6)
5 (shoot s3 s6)
6 (take_damage s5)
7 (shoot s2 s5)
8 (take_damage s4)
9 (shoot s2 s4)
10 (take_damage s6)
11 (shoot s2 s6)
12 (take_damage s6)
13 (die s6)
14 (take_damage s5)
15 (shoot s2 s5)
16 (take_damage s5)
17 (die s5)
18 (take_damage s4)
19 (shoot s1 s4)
20 (take_damage s4)
21 (die s4)
22 ; cost = 21 (unit cost)

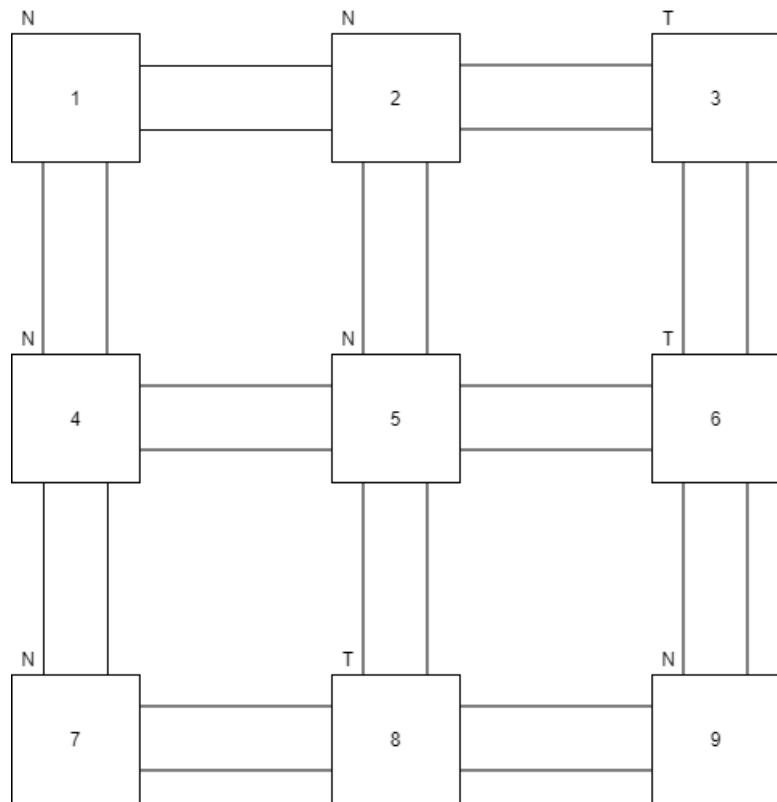
```

### 3.5 Among us

Dupa cum a fost prezentat si la assignment-ul anterior Among Us este un joc video programat si lansat de catre InnerSloth in anul 2018. Jocul consta in a gasi toti ucigasii, numiti si impostori. Scopul unui coechipier, numit si Crewmate este de a completa anumite misiuni precum repararea unor panouri electrice, descarcarea si uploadarea de fisiere, pornirea reactorului, transmiterea datelor si altele.

Daca in assignment-ul trecut accentul a fost pus pe gasirea impostorilor, acum acesta va fi pus pe celalalt aspect important al jocului, completarea de task-uri, mai exact task-ul de a uploada si descarca fisiere. De asemenea acesta a fost putin modificat pentru a fi mai dificil de completat. Acum exista cate un terminal in fiecare camera, dintre care de pe unele trebuie descarcate date si uploadate intr-un terminal din alta camera. Harta cu pozitionarea camerelor este urmatoarea:

Initial ne aflam in camera numarul 1. Trebuie sa ne deplasam prin camerele care au task-uri, intre timp colectand carduri de memorie din celelalte camere. Cardurile sunt de 3 tipuri: cu date corupte, date criptate si date sigure. In camerele in care avem carduri, vom descarca(cu actiunea download) tipul de date corespunzator cardului de la terminal pe card, dupa care va trebui dus la task-ul corespunzator unde va fi uploadat(cu actiunea upload) la terminal. Tipul de date necesar terminarii task-ului este necunoscut, si player-ul va trebui sa isi dea singur seama care este tipul corect. Taskurile le gaseste cu ajutorul actiunii sense\_task si le completeaza cu ajutorul actiunii complete\_task.



```

ff: found plan as follows
-----
0||0 --- DOWNLOAD FIRST_ROOM FIRST_ROOM_CARD --- SON: 1||0
1||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FIRST_ROOM FOURTH_ROOM --- SON: 2||0
2||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FOURTH_ROOM FIFTH_ROOM --- SON: 3||0
3||0 --- UPLOAD FIFTH_ROOM FIRST_ROOM_CARD --- SON: 4||0
4||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FIFTH_ROOM FOURTH_ROOM --- SON: 5||0
5||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FOURTH_ROOM SEVENTH_ROOM --- SON: 6||0
6||0 --- DOWNLOAD SEVENTH_ROOM SEVENTH_ROOM_CARD --- SON: 7||0
7||0 --- SEARCH_NEXT_TASK SEVENTH_ROOM FOURTH_ROOM --- SON: 8||0
8||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FOURTH_ROOM FIFTH_ROOM --- SON: 9||0
9||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FIFTH_ROOM SECOND_ROOM --- SON: 10||0
10||0 --- UPLOAD SECOND_ROOM SEVENTH_ROOM_CARD --- SON: 11||0
11||0 --- DOWNLOAD SECOND_ROOM SECOND_ROOM_CARD --- SON: 12||0
12||0 --- SEARCH_NEXT_TASK SECOND_ROOM FIFTH_ROOM --- SON: 13||0
13||0 --- SEARCH_NEXT_TASK FIFTH_ROOM FOURTH_ROOM --- SON: 14||0
14||0 --- UPLOAD FOURTH_ROOM SECOND_ROOM_CARD --- SON: 15||-1
-----
```

# Appendix A

## Search Code

---

Listing A.1: DFS

---

```
def depthFirstSearch(problem):  
  
    primulNod = problem.getStartState()  
  
    if problem.isGoalState(primulNod):  
        return []  
  
    stack = util.Stack()  
    noduriVizitate = []  
    stack.push((primulNod, []))  
  
    while not stack.isEmpty():  
        nodAux, directii = stack.pop()  
        if nodAux not in noduriVizitate:  
            noduriVizitate.append(nodAux)  
  
            if problem.isGoalState(nodAux):  
                return directii  
  
                for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):  
                    dirNoua = directii + [directie]  
                    stack.push((urmatorul, dirNoua))
```

---

Listing A.2: BFS

---

```
def breadthFirstSearch(problem):  
    primulNod = problem.getStartState()  
    if problem.isGoalState(primulNod):  
        return []  
  
    q = util.Queue()  
    noduriVizitate = []  
  
    q.push((primulNod, []))  
  
    while not q.isEmpty():  
        nodAux, directii = q.pop()
```

---

```

if nodAux not in noduriVizitate:
    noduriVizitate.append(nodAux)

    if problem.isGoalState(nodAux):
        return directii

    for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
        dirNoua = directii + [directie]
        q.push((urmatorul, dirNoua))

```

---

Listing A.3: UCS

---

```

def uniformCostSearch(problem):
    nodAux = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(nodAux):
        return []

    noduriVizitate = []

    q = util.PriorityQueue()
    q.push((nodAux, [], 0), 0)

    while not q.isEmpty():

        nodAux, directii, prevCost = q.pop()
        if nodAux not in noduriVizitate:
            noduriVizitate.append(nodAux)

            if problem.isGoalState(nodAux):
                return directii

            for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
                dirNoua = directii + [directie]
                priority = prevCost + cost
                q.push((urmatorul, dirNoua, priority), priority)

```

---

Listing A.4: A\*

---

```

def aStarSearch(problem, heuristic=nullHeuristic):
    nodAux = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(nodAux):
        return []

    noduriVizitate = []

    q = util.PriorityQueue()
    q.push((nodAux, [], 0), 0)

    while not q.isEmpty():

        nodAux, directii, prevCost = q.pop()

        if nodAux not in noduriVizitate:

```

---

```

        noduriVizitate.append(nodAux)

        if problem.isGoalState(nodAux):
            return directii

        for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
            dirNoua = directii + [directie]
            costNou = prevCost + cost
            heuristicCost = costNou + heuristic(urmatorul, problem)
            q.push((urmatorul, dirNoua, costNou), heuristicCost)
    util.raiseNotDefined()

```

---

Listing A.5: Weighted A\*

---

```

def weightedAStarSearch(problem, heuristic=nullHeuristic):
    epsilon = 1.2
    #epsilon 1 a star
    #epsilon 0 ucs
    #epsilon infinit greedy
    nodAux = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(nodAux):
        return []

    noduriVizitate = []

    q = util.PriorityQueue()
    q.push((nodAux, [], 0), 0)

    while not q.isEmpty():

        nodAux, directii, prevCost = q.pop()

        if nodAux not in noduriVizitate:
            noduriVizitate.append(nodAux)

            if problem.isGoalState(nodAux):
                return directii

            for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
                dirNoua = directii + [directie]
                costNou = prevCost + cost
                heuristicCost = costNou + epsilon * heuristic(urmatorul, problem)
                q.push((urmatorul, dirNoua, costNou), heuristicCost)

```

---

Listing A.6: Iterative Deepening DFS

---

```

def iterativeDeepeningDFS(problem):
    nodAux = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(nodAux):
        return []

    s = util.Stack()
    depth = 30

```

```

while True:

    noduriVizitate = []
    s.push((problem.getStartState(), [], 0))
    nodAux, directii, prevCost = s.pop()
    noduriVizitate.append(nodAux)

    while not problem.isGoalState(nodAux):
        for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
            if urmatorul not in noduriVizitate:
                if prevCost + cost <= depth:
                    dirNoua = directii + [directie]
                    costNou = prevCost + cost
                    s.push((urmatorul, dirNoua, costNou))
                    noduriVizitate.append(urmatorul)
        if s.isEmpty():
            break
    else:
        nodAux, directii, prevCost = s.pop()

    if problem.isGoalState(nodAux):
        return directii
    else:
        depth = depth + 1

```

---

Listing A.7: Iterative Deepening A\*

```

def iterativeDeepeningAStar(problem):
    from searchAgents import mazeDistance
    nodAux = problem.getStartState()
    if problem.isGoalState(nodAux):
        return []

    s = util.Stack()
    depth = 0

    while True:

        noduriVizitate = []
        s.push((problem.getStartState(), [], 0))
        nodAux, directii, prevCost = s.pop()
        noduriVizitate.append(nodAux)

        while not problem.isGoalState(nodAux):
            for urmatorul, directie, cost in problem.getSuccessors(nodAux):
                if urmatorul not in noduriVizitate:
                    if prevCost + cost <= depth:
                        dirNoua = directii + [directie]
                        costNou = prevCost + cost
                        s.push((urmatorul, dirNoua, costNou))
                        noduriVizitate.append(urmatorul)
        if s.isEmpty():

```

```

        break
    else:
        nodAux, directii, prevCost = s.pop()

    if problem.isGoalState(nodAux):
        return directii
    else:
        depth = depth + mazeDistance(nodAux, problem.goal, problem.state)

```

---

Listing A.8: Modificari pentru portale in layout.py

```

class Layout:

    def __init__(self, layoutText):
        self.portals = []
        self.width = len(layoutText[0])
        self.height= len(layoutText)
        self.walls = Grid(self.width, self.height, False)
        self.food = Grid(self.width, self.height, False)
        self.capsules = []
        self.agentPositions = []
        self.numGhosts = 0
        self.processLayoutText(layoutText)
        self.layoutText = layoutText
        self.totalFood = len(self.food.asList())
        # self.initializeVisibilityMatrix()

    def processLayoutChar(self, x, y, layoutChar):
        if layoutChar == '%':
            self.walls[x][y] = True
        elif layoutChar == '.':
            self.food[x][y] = True
        elif layoutChar == 'o':
            self.capsules.append((x, y))
        elif layoutChar == 'w':
            self.portals.append((x, y))
        elif layoutChar == 'P':
            self.agentPositions.append( (0, (x, y) ) )
        elif layoutChar in ['G']:
            self.agentPositions.append( (1, (x, y) ) )
            self.numGhosts += 1
        elif layoutChar in ['1', '2', '3', '4']:
            self.agentPositions.append( (int(layoutChar), (x,y)) )
            self.numGhosts += 1

```

---

Listing A.9: Modificari pentru portale in graphicsDisplay.py

```

class PacmanGraphics:
    def drawStaticObjects(self, state):
        layout = self.layout
        self.drawWalls(layout.walls)
        self.food = self.drawFood(layout.food)

```

```

        self.capsules = self.drawCapsules(layout.capsules)
        self.portals = self.drawPortals(layout.portals)
        refresh()

    def update(self, newState):
        agentIndex = newState._agentMoved
        agentState = newState.agentStates[agentIndex]

        self.drawPortals(self.layout.portals)

        if self.agentImages[agentIndex][0].isPacman != agentState.isPacman:
            self.swapImages(agentIndex, agentState)
        prevState, prevImage = self.agentImages[agentIndex]
        if agentState.isPacman:
            self.animatePacman(agentState, prevState, prevImage)
        else:
            self.moveGhost(agentState, agentIndex, prevState, prevImage)
        self.agentImages[agentIndex] = (agentState, prevImage)

        if newState._foodEaten != None:
            self.removeFood(newState._foodEaten, self.food)
        if newState._capsuleEaten != None:
            self.removeCapsule(newState._capsuleEaten, self.capsules)
        self.infoPane.updateScore(newState.score)
        if 'ghostDistances' in dir(newState):
            self.infoPane.updateGhostDistances(newState.ghostDistances)

    def drawPortals(self, portals):
        from random import randrange
        portalImages = {}
        for portal in portals:
            (screen_x, screen_y) = self.to_screen(portal)
            door = circle((screen_x, screen_y),
                          PORTAL_RADIUS * self.gridSize,
                          outlineColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                    (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                          fillColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                          width=1)
            door2 = circle((screen_x, screen_y),
                           PORTAL_RADIUS * self.gridSize / 1.2,
                           outlineColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                     (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                           fillColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                 (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                           width=1)
            door3 = circle((screen_x, screen_y),
                           PORTAL_RADIUS * self.gridSize / 1.7,
                           outlineColor=formatColor((randrange(255)) / 255.0,
                                                     (randrange(255)) / 255.0, (randrange(255)) / 255.0),
                           fillColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                 (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                           width=1)
            portalImages[portal] = (door, door2, door3)

```

```

        door4 = circle((screen_x, screen_y),
                        PORTAL_RADIUS * self.gridSize / 2.5,
                        outlineColor=formatColor((randrange(255)) / 255.0,
                                                 (randrange(255)) / 255.0,(randrange(255)) / 255.0),
                        fillColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                              (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                        width=1)
        door5 = circle((screen_x, screen_y),
                        PORTAL_RADIUS * self.gridSize / 3.5,
                        outlineColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                                 (randrange(255))/255.0,(randrange(255))/255.0),
                        fillColor=formatColor((randrange(255))/255.0,
                                              (randrange(255))/255.0, (randrange(255))/255.0),
                        width=1)

    portalImages[portal] = door
    portalImages[portal] = door2
    portalImages[portal] = door3
    portalImages[portal] = door4
    portalImages[portal] = door5

    return portalImages

```

---

Listing A.10: Modificari pentru portale in game.py

---

```

class GameStateData:

    def __init__( self, prevState = None ):
        """
        Generates a new data packet by copying information from its predecessor.
        """

        if prevState != None:
            self.food = prevState.food.shallowCopy()
            self.capsules = prevState.capsules[:]
            self.agentStates = self.copyAgentStates( prevState.agentStates )
            self.layout = prevState.layout
            self._eaten = prevState._eaten
            self.score = prevState.score
            self.portals = prevState.portals

            self._foodEaten = None
            self._foodAdded = None
            self._capsuleEaten = None
            self._agentMoved = None
            self._lose = False
            self._win = False
            self.scoreChange = 0
            self._portals = None

    def initialize( self, layout, numGhostAgents ):

```

```

"""
Creates an initial game state from a layout array (see layout.py).
"""

self.food = layout.food.copy()
#self.capsules = []
self.capsules = layout.capsules[:]
self.layout = layout
self.score = 0
self.scoreChange = 0
self.portals = layout.portals[:]
self.agentStates = []
numGhosts = 0
for isPacman, pos in layout.agentPositions:
    if not isPacman:
        if numGhosts == numGhostAgents: continue # Max ghosts reached already
        else: numGhosts += 1
    self.agentStates.append( AgentState( Configuration( pos,
        Directions.STOP ), isPacman ) )
self._eaten = [False for a in self.agentStates]

```

---

Listing A.11: Modificari pentru portale in pacman.py

---

```

class PacmanRules:
    def consume( position, state ):
        x,y = position
        # Eat food
        if state.data.food[x][y]:
            state.data.scoreChange += 10
            state.data.food = state.data.food.copy()
            state.data.food[x][y] = False
            state.data._foodEaten = position
            # TODO: cache numFood?
            numFood = state.getNumFood()
            if numFood == 0 and not state.data._lose:
                state.data.scoreChange += 500
                state.data._win = True
        # Eat capsule
        if position in state.getCapsules():
            state.data.capsules.remove( position )
            state.data._capsuleEaten = position
            # Reset all ghosts' scared timers
            for index in range( 1, len( state.data.agentStates ) ):
                state.data.agentStates[index].scaredTimer = SCARED_TIME

        # Eat portal
        from random import randrange

        if position in state.getPortals():
            portals = state.getPortals()
            #print(len(portals))
            if len(portals) == 2:
                if position == portals[0]:

```

```

        state.data.agentStates[0].configuration.pos = portals[1]
    else:
        state.data.agentStates[0].configuration.pos = portals[0]
    else:
        var = randrange(len(portals))

    while var == position:
        var = randrange((len(portals)))

    state.data.agentStates[0].configuration.pos = portals[var]
    GLOBAL = var

consume = staticmethod( consume )

```

---

```

class GameState:
    def getPortals(self):
        """
        Returns a list of positions (x,y) of portals
        """
        return self.data.portals

```

Listing A.12: Modificari pentru portale in searchAgents.py

---

```

class FoodSearchProblem:

    def __init__(self, startingGameState):
        self.start = (startingGameState.getPacmanPosition(),
                      startingGameState.getFood())
        self.walls = startingGameState.getWalls()
        self.portals = startingGameState.getPortals()
        self.startingGameState = startingGameState
        self._expanded = 0 # DO NOT CHANGE
        self.heuristicInfo = {} # A dictionary for the heuristic to store information

    def getStartState(self):
        return self.start

    def isGoalState(self, state):
        return state[1].count() == 0

    def getSuccessors(self, state):
        "Returns successor states, the actions they require, and a cost of 1."
        successors = []
        self._expanded += 1 # DO NOT CHANGE
        for direction in [Directions.NORTH, Directions.SOUTH, Directions.EAST,
                          Directions.WEST]:
            x, y = state[0]
            dx, dy = Actions.directionToVector(direction)
            nextx, nexty = int(x + dx), int(y + dy)

```

```

        if not self.walls[nextx][nexty]:
            if (nextx, nexty) in self.portals:
                nextFood = state[1].copy()
                nextFood[nextx][nexty] = False
                if (nextx, nexty) == self.portals[0]:
                    successors.append(((self.portals[1], nextFood), direction, 0))
                else:
                    successors.append(((self.portals[0], nextFood), direction, 0))
            else:
                nextFood = state[1].copy()
                nextFood[nextx][nexty] = False
                successors.append(((nextx, nexty), nextFood), direction, 1))
        return successors

class PositionSearchProblem(search.SearchProblem):

    def __init__(self, gameState, costFn=lambda x: 1, goal=(1, 1), start=None,
                 warn=True, visualize=True):

        self.walls = gameState.getWalls()
        self.startState = gameState.getPacmanPosition()
        if start != None: self.startState = start
        self.state = gameState
        self.goal = goal
        self.costFn = costFn
        self.visualize = visualize
        self.portals = gameState.getPortals()
        if warn and (gameState.getNumFood() != 1 or not gameState.hasFood(*goal)):
            print 'Warning: this does not look like a regular search maze'

        # For display purposes
        self._visited, self._visitedlist, self._expanded = {}, [], 0 # DO NOT CHANGE

    def getSuccessors(self, state):

        from pacman import GLOBAL
        from random import randrange
        successors = []
        for action in [Directions.NORTH, Directions.SOUTH, Directions.EAST,
                      Directions.WEST]:
            x, y = state
            dx, dy = Actions.directionToVector(action)
            nextx, nexty = int(x + dx), int(y + dy)
            if not self.walls[nextx][nexty]:
                if (nextx, nexty) in self.portals:
                    if (nextx, nexty) == self.portals[0]:
                        successors.append((self.portals[1], action, 0))
                    else:
                        successors.append((self.portals[0], action, 0))
                else:

```

```
nextState = (nextx, nexty)
cost = self.costFn(nextState)
successors.append((nextState, action, cost))

# Bookkeeping for display purposes
self._expanded += 1 # DO NOT CHANGE
if state not in self._visited:
    self._visited[state] = True
    self._visitedlist.append(state)

return successors
```

---

# Appendix B

## Logics Code

Cerinta Among Us

Listing B.1: Among us

---

```
formulas(assumptions).  
  
color(green).  
color(black).  
color(purple).  
color(blue).  
color(yellow).  
color(cyan).  
color(pink).  
color(red).  
color(brown).  
color(orange).  
  
green_is_the_impostor |  
black_is_the_impostor |  
purple_is_the_impostor |  
blue_is_the_impostor |  
cyan_is_the_impostor |  
pink_is_the_impostor |  
red_is_the_impostor |  
brown_is_the_impostor |  
orange_is_the_impostor |  
lime_is_the_impostor .  
  
body(x,y) & sus(x,y) & green_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & green_location(x,y) -> green_is_the_impostor.  
body(x,y) & sus(x,y) & black_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & black_location(x,y) -> black_is_the_impostor.  
body(x,y) & sus(x,y) & purple_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & purple_location(x,y) -> purple_is_the_impostor.  
body(x,y) & sus(x,y) & blue_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & blue_location(x,y) -> blue_is_the_impostor.  
body(x,y) & sus(x,y) & cyan_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & cyan_location(x,y) -> cyan_is_the_impostor.  
body(x,y) & sus(x,y) & pink_location(x,y) -> imposter(x,y).  
imposter(x,y) & pink_location(x,y) -> pink_is_the_impostor.
```

```

body(x,y) & sus(x,y) & red_location(x,y) -> imposter(x,y).
imposter(x,y) & red_location(x,y) -> red_is_the_impostor.
body(x,y) & sus(x,y) & brown_location(x,y) -> imposter(x,y).
imposter(x,y) & brown_location(x,y) -> brown_is_the_impostor.
body(x,y) & sus(x,y) & orange_location(x,y) -> imposter(x,y).
imposter(x,y) & orange_location(x,y) -> orange_is_the_impostor.
body(x,y) & sus(x,y) & lime_location(x,y) -> imposter(x,y).
imposter(x,y) & lime_location(x,y) -> lime_is_the_impostor.

green_location(2,2).
black_location(4,5).
purple_location(4,6).
blue_location(4,7).
cyan_location(7,4).
pink_location(8,6).
red_location(0,0).
brown_location(1,0).
orange_location(0,1).
lime_location(2,8).

%EMERGENCY MEETING #1
color(red) <-> (sus(2,2) | sus(3,3)) & body(2,2).
color(black) <-> -(exists x (sus(x,0))).

%EMERGENCY MEETING #2
color(purple) <-> exists x ((sus(x,0)) -> sus(6,x)).
color(cyan) <-> -sus(3,3) .
color(blue) <-> exists x (sus(x,x)).

%EMERGENCY MEETING #4
color(green) <-> sus(8,6).
color(red) <-> -sus(0,0) & -sus(1,0).

%EMERGENCY MEETING #5
color(lime) <-> exists x ((sus(x,5)) -> sus(4,x)).
color(cyan) <-> sus(9,9) | sus(9,8) | body(0,0).
color(orange) <-> body(4,5).

%EMERGENCY MEETING #6
color(purple) <-> body(4,5) & body(4,6) & sus(4,5).
color(brown) <-> sus(4,5) | sus(4,6).

%EMERGENCY MEETING #7
color(red) <-> sus(4,6).
color(cyan) <-> sus(4,6) | -sus(4,6).
color(lime) <-> exists x (body(3,x) -> body(6,3)).
color(pink) <-> body(4,6) & sus(4,6).

end_of_list.

formulas(goals).
black_is_the_impostor & green_is_the_impostor & purple_is_the_impostor.
end_of_list.

```

---

## Cerinta Grid Logic

Listing B.2: Superheroes Grid Logic

---

```
set(arithmetic).
assign(domain_size,4).
formulas(assumptions).

diff(x,y) -> diff(y,x).

diff( Daredevil, Gorgon).
diff( Daredevil, Loki).
diff( Daredevil, Sandman).
diff( Gorgon, Loki).
diff( Gorgon, Sandman).
diff( Loki, Sandman).

Matthew(x) | Petragon(x) | Laufeyson(x) | William(x).
Superhuman(x) | Hybrid(x) | Giant(x) | Mutant(x).

Matthew(x) & Matthew(y) -> -diff(x,y).
Petragon(x) & Petragon(y) -> -diff(x,y).
Laufeyson(x) & Laufeyson(y) -> -diff(x,y).
William(x) & William(y) -> -diff(x,y).

Superhuman(x) & Superhuman(y) -> -diff(x,y).
Hybrid(x) & Hybrid(y) -> -diff(x,y).
Giant(x) & Giant(y) -> -diff(x,y).
Mutant(x) & Mutant(y) -> -diff(x,y).

year(x) = year(y) -> -diff(x,y).

exists x exists y exists z ( year(x) + 1 = year(y) & Giant(x) & Mutant(y)
                           & year(x) + 2 = year(z) & Superhuman(z)).

(year(Sandman) = 1) | Hybrid(Sandman).
Laufeyson(Loki) | William(Loki).
William(Gorgon) | year(Gorgon) = 3.
exists x ( year(Daredevil) = year(x) + 1 & William(x)).
exists x ( (Matthew(Gorgon) & year(x)=2 & Hybrid(x)) | (Matthew(x) & year(x)=2 &
               Hybrid(Gorgon)) ).
```

---

## Cerinta Schubert

Listing B.3: Utilajul lui Schubert

---

```
formulas(assumptions).

%1)Ursii, lupii, vulpile, pasarile, gandacii si melcii sunt animale si exista cel
  putin un specimen pentru fiecare.

Urs(x) -> animal(x).
Lup(x) -> animal(x).
Fox(x) -> animal(x).
Pasare(x) -> animal(x).
```

```
Gandac(x) -> animal(x).  
Melc(x) -> animal(x).
```

```
exists x Urs(x).  
exists x Lup(x).  
exists x Fox(x).  
exists x Pasare(x).  
exists x Gandac(x).  
exists x Melc(x).
```

%2) Exista si varza si afine, acestea fiind plante.

```
exists x Varza(x).  
Varza(x) -> planta(x).  
exists x Afine(x).  
Afine(x) -> planta(x).
```

%3) Fiecare animal mananca plante sau toate celelalte animale care nu sunt mai mari si mananca plante.

```
all x (animal(x) -> (all y  
    (planta(y)->mananca(x,y))  
    )  
    |  
    (all z  
        (animal(z) & mai_mare(x,z) &  
        (exists u  
            (planta(u) & mananca(z,u))) -> mananca(x,z)  
        )  
    )  
).
```

%4) Ursii sunt mai mari decat lupii, care sunt mai mari decat vulpile, care sunt mai mari decat pasarile, care sunt mai mari decat gandacii si melcii.

```
Urs(x) & Lup(y) -> mai_mare(x,y).  
Lup(x) & Fox(y) -> mai_mare(x,y).  
Fox(x) & Pasare(y) -> mai_mare(x,y).  
Pasare(x) & Gandac(y) -> mai_mare(x,y).  
Pasare(x) & Melc(y) -> mai_mare(x,y).
```

%5) Ursii nu mananca lupi, varza si vulpi, lupii nu mananca vulpi sau varza, pasarile mananca gandaci dar nu si melci.

```
Urs(x) & Vulp(y) -> -mananca(x,y).  
Urs(x) & Varza(y) -> -mananca(x,y).  
Urs(x) & Lup(y) -> -mananca(x,y).  
Lup(x) & Fox(y) -> -mananca(x,y).  
Lup(x) & Varza(y) -> -mananca(x,y).  
Pasare(x) & Gandac(y) -> mananca(x,y).  
Pasare(x) & Melc(y) -> -mananca(x,y).
```

%6) Ursii mananca afine iar gandacii si melcii mananca unele plante.

```
Gandac(x) -> (exists y (planta(y) & mananca(x,y))).  
Melc(x) -> (exists y (planta(y) & mananca(x,y))).
```

```

Urs(x)  -> (exists y (planta(y) & mananca(x,y))).

end_of_list.

formulas(goals).

% Exista un animal care mananca toate animalele care mananca varza

exists x exists y ( animal(x) &
                     animal(y) &
                     mananca(x,y) &
                     (all z (Varza(z) -> mananca(y,z)))).

end_of_list.

```

---

## Cerinta Logic Equations

```

set(arithmetic).
assign(max_models, -1).
assign(domain_size,27).

list(distinct).
[0,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z].
end_of_list.

formulas(assumptions).

C*G = C.
6*C = C*E.
B + 3 != 2*A.
3*I >= B.
F != A + D.
F = C + H.
3*I <= 9.
C+E >= A.
A+F+H+1 = C + D*I.
E != H + I.
H > B.
J > K.
K=25.
2*L= 0.
M=Y+-1.
N+-1=Z + C.
O + 2 = Y.
P= 2 * Z.
Q=L+F.
10*R=10*V + Z.
3*S=3*P + G.
T= U + 1.
U=3*H.
V= T + 1.
2*W = J.
X=B + 2*C + 2.
Y > M & Y<K.

```

Z=A+G+2.

end\_of\_list.

---

### Cerinta Who is the spy?

```
formulas(assumptions).  
% a1 : a knight  
% a2 : a knave  
% a3 : a normal  
% b1 : b knight  
% b2 : b knave  
% b3 : b normal  
% c1 : c knight  
% c2 : c knave  
% c3 : c normal  
  
%1 knight 1 knave 1 spy  
  
(a1 & b2 & c3) |  
(a1 & b3 & c2) |  
(a2 & b1 & c3) |  
(a2 & b3 & c1) |  
(a3 & b1 & c2) |  
(a3 & b2 & c1) .  
  
a1 -> -a2.  
a1 -> -a3.  
a2 -> -a3.  
  
b1 -> -b2.  
b1 -> -b3.  
b2 -> -b3.  
  
c1 -> -c2.  
c1 -> -c3.  
c2 -> -c3.  
  
%a said that c is a knave or c is a spy  
da <-> c2 | c3.  
  
%b said that a is a knight or a is a knave or a is the spy  
db <-> a1 | a2 | a3.  
  
%c said that b is a knight or b is a knave or b is the spy  
dc <-> b1 | b2 | b3.  
  
a1 -> da.  
a2 -> -da.  
a3 -> da | -da.  
  
b1 -> db.  
b2 -> -db.  
b3 -> db | -db.
```

```

c1 -> dc.
c2 -> -dc.
c3 -> dc | -dc.

end_of_list.

```

---

### Knight,Knaves and Normals

```

assign(domain_size,4).
formulas(assumptions).
% knight(x) : a knight
% knave(x) : a knave
% normal(x) : a normal
% f1: female from couple 1
% f2: female from couple 2
% b1: male from couple 1
% b2: male from couple 2

% Knight spun totdeauna adevarul si Knave mint
all x ( knight(x) -> true(x)).
all x ( knave(x) -> -true(x)).

Different(x,y) -> Different(y,x).
Different(f1,f2).
Different(f1,b1).
Different(f1,b2).
Different(f2,b1).
Different(f2,b2).
Different(b1,b2).

married(x,y) -> married(y,x).

knaver(x) <-> -knight(x) & -normal(x).
knight(x) <-> -knaver(x) & -normal(x).
normal(x) <-> -knight(x) & -knaver(x).

all x (all y (knaver(x) & married(x,y) -> knight(y))).
all x (all y (knight(x) & married(x,y) -> knaver(y))).
all x (all y (normal(x) & married(x,y) -> normal(y))).

true(b1) -> knight(b2).
true(f1) -> true(b1) & knight(b2).
true(f2) -> knight(b2).

married(b1,f1).
married(b2,f2).

end_of_list.

formulas(goals).
%normal(x1).

```

end\_of\_list.

---

### Cerinta Genius

Rezolvare problema genius only: $(3-1) + (4-1) + (4-1) * (15-4) = 38$ .

Alte metapuzzleuri mai simple

Listing B.4: Ancheta lui Jhon

```
formulas(assumptions).  
% j1 = fratele 1 e john  
%-j1 = fratele 1 nu e john  
% j2 = fratele 2 e john  
%-j2 = fratele 2 nu e john  
  
% t1 = fratele 1 zice adv  
%-t1 = fratele 1 nu zice adv  
% t2 = fratele 2 zice adv  
%-t2 = fratele 2 nu zice  
  
%dialog  
%d1 = ce spune fratele 1  
%d2 = ce spune fratele 2  
%%%%%%%%%%%%%  
  
%doar un john  
(j1 & -j2) | (-j1 & j2).  
%cel putin un mincinos  
(t1 & -t2) | (-t1 & t2) | (-t1 & -t2).  
  
%dialog  
d1 <-> j1.  
d2 <-> j2 | -j2.  
  
(-j1 & -t1) -> -d1.  
(-j1 & t1) -> -d1.  
( j1 & -t1) -> -d1.  
( j1 & t1) -> d1.  
  
(-j2 & -t2) -> -d2.  
(-j2 & t2) -> -d2.  
( j2 & -t2) -> -d2.  
( j2 & t2) -> d2.  
  
end_of_list.
```

---

Alte metapuzzleuri mai simple

Listing B.5: Metapuzzle Transilvania

```
formulas(assumptions).
```

```

% s1/vampire
% s1 : igor nu e nebun
%-s1 : igor e nebun

%sane/insane
% h1 : igor e om
%-h1 : igor e vampir

%dialog
%d1 = ce spune logicianul 1
%d2 = ce spune logicianul 2
%d3 = ce spune logicianul 3
%%%%%%%%%%%%%%

%log1: sane s1?
d1 <-> (h1 & s1) | -(h1 & s1).

%log2 : sane vamp?
d2 <-> (h1 & -s1) | -(h1 & -s1).

%log3 : insane vamp?
d3 <-> (-h1 & -s1) | -(-h1 & -s1).

%aici luam toate cazurile posibile de vampirism si nebunie in urmatorul fel:
%Sane s1 => True
%Insane s1 => False
%Sane Vampire => False
%Insane Vampire => True

( s1 & h1) -> d1.
( s1 & -h1) -> d1.
(-s1 & h1) -> d1.
(-s1 & -h1) -> -d1.

( s1 & h1) -> -d2.
( s1 & -h1) -> d2.
(-s1 & h1) -> -d2.
(-s1 & -h1) -> -d2.

( s1 & h1) -> -d3.
( s1 & -h1) -> d3.
(-s1 & h1) -> d3.
(-s1 & -h1) -> d3.

end_of_list.

```

---

Alte metapuzzleuri mai simple

Listing B.6: Knight-Knave Metapuzzle

```

formulas(assumptions).
formulas(assumptions).
% a1 : a knave

```

```

%-a1 : a knight
% b1 : b knave
%-b1 : b knight

%dialog
%d1 = ce spune logicianul 1
%%%%%%%%%%%%%%

%are you both knights
d1 <-> (a1 & b1) | -(a1 & b1).

%are you two of the same type
d2 <-> ((a1 & b1) | (-a1 & -b1)) | ((-a1 & b1) | (a1 & -b1)).

%aici luam toate cazurile posibile :
%1) a and b knight
%2) a knight, b knave
%3) a knave, b knight
%4) a and b knave

(-a1 & -b1) -> d1.
(-a1 & b1) -> d1.
( a1 & -b1) ->-d1.
( a1 & b1) -> d1.

(-a1 & -b1) -> d2.
(-a1 & b1) ->-d2.
( a1 & -b1) -> d2.
( a1 & b1) ->-d2.

end_of_list.

```

---

### Alte metapuzzleuri mai simple

Listing B.7: Normals Metapuzzle

```

formulas(assumptions).
% a1 : a knight
%-a1 : a normal
% b1 : b knight
%-b1 : b normal

%one knight one knave
(a1 & -b1) | (-a1 & b1).

%is B normal? yes or no
d1 <-> b1 | -d1.

a1 -> d1.
-a1 -> -d1 | d1.

end_of_list.

```

---

## Concluzie

Listing B.8: Great Grandson Problem

---

```
formulas(assumptions).  
  
Father(x,y) -> Master(y,x). %%%%%%%%%%%%%%  
NotSuperior(x,y) & Uncle(x,z) -> -NotOwes(y,z).  
Father(x,y) & Enemies(y,z) & Friends(z,w) -> NotOwes(x,w).  
Father(x,y) & -NotOwes(y,z) -> Persecutes(z,x).  
%NotSuperior(x,y) & Master(x,z) & Father(w,z) -> Senior(y,w).  
NotSuperior(x,y) & Master(y,z) & Father(w,z) ->  
    Senior(x,w). %%%%%%%%%%%%%%  
Father(x,y) & Father(y,z) & -Senior(w,x) -> -Uncle(w,z).  
-Master(x,y) & NotSuperior(z,x) & Friends(z,w) & Enemies(w,t) -> -Persecutes(t,y).  
Friends(x,y) & -NotSuperior(y,z) & Master(z,w) & Persecutes(t,w) -> Enemies(x,t).  
Enemies(x,y) & Persecutes(y,z) & -Master(w,z) & Father(w,t) -> Friends(x,t).  
  
Father(x,y) & Father(y,z) & Father(z,w) <-> Greatgrandson(x,w).  
  
Friends(x,y) -> Friends(y,x).  
Enemies(x,y) -> Enemies(y,x).  
Friends(x,y) -> -Enemies(x,y).  
-Friends(x,y) -> Enemies(x,y).  
  
end_of_list.  
  
formulas(goals).  
end_of_list.
```

---

Listing B.9: Scazator Complet

---

```
formulas(assumptions).  
  
%daca 2 Terminale sunt conectate, atunci au acelasi semnal  
  
all t1 (all t2 (Terminal(t1) & Terminal(t2) & Connected(t1,t2) -> Signal(t1) =  
    Signal(t2))).  
  
%semnalul la orice Terminal e 1 sau 0  
all t (Terminal(t) -> Signal(t)=1 | Signal(t)=0).  
  
%conectarea e comutativa  
all t1 ( all t2 ( Connected(t1,t2) <-> Connected(t2,t1))).  
  
%exista 4 tipuri de porti  
all g (Gate(g) & k = Type(g) -> (k=AND | k=OR | k=XOR | k=NOT)).  
  
%and e 0 daca si numai daca inputul e 0  
all g ( (Gate(g) & (Type(g) = AND)) -> ( (Signal(Out(1,g)) = 0) <-> exists n  
        (Signal(In(n,g)) = 0) ) ).
```

```

%or e 1 iff input e 1
 g ( ( Gate(g) & (Type(g) = OR)) -> ( (Signal(Out(1,g)) = 1) <-> exists n
(Signal(In(n,g)) = 1) ) ).

%xor e 1 iff inputurile sunt diferite
 g ( ( Gate(g) & (Type(g) = XOR)) -> ( (Signal(Out(1,g)) = 1) <-> exists n (
Signal(In(n,g)) != Signal(In(2,g)) ) ) ).

%not
 g ( Gate(g) & (Type(g) = NOT) -> ( Signal(Out(1,g)) != Signal(In(1,g)) ) ) .

%the Gates have 2 inputs and 1 output, except not
 g (Gate(g) & (Type(g) = NOT) -> Arity(g,1,1) ) .
 g (Gate(g) & (k = Type(g)) & (k=AND | k=OR | k=XOR) -> Arity(g,2,1)).

%a circuit has Terminals, up to its input and output arity, and nothing beyond its
arity

 c  i  j ( Circuit(c) & Arity(c,i,j) ->  n ( (n<=i -> Terminal(In(c,n)))
&
(n> i -> In(c,n) = Nothing) &
(n<=j -> Terminal(Out(c,n))) &
%(n> j -> (c,n) = Nothing)
(n> j -> Out(c,n) = Nothing)
) ) .
```

%Gates, terminals, signals, gate types, and Nothing are all distinct

 g  t ( Gate(g) & Terminal(t) -> (
g!=t & g!=1 & g!=0 & g!=OR & g!=AND & g!=XOR & g!=NOT &
g!=Nothing &
t!=g & t!=1 & t!=0 & t!=OR & t!=AND & t!=XOR & t!=NOT &
t!=Nothing &
1!=t & 1!=g & 1!=0 & 1!=OR & 1!=AND & 1!=XOR & 1!=NOT &
1!=Nothing &
0!=t & 0!=1 & 0!=g & 0!=OR & 0!=AND & 0!=XOR & 0!=NOT &
0!=Nothing &
OR!=t & OR!=1 & OR!=0 & OR!=g & OR!=AND & OR!=XOR & OR!=NOT &
OR!=Nothing &
AND!=t & AND!=1 & AND!=0 & AND!=OR & AND!=g & AND!=XOR & AND!=NOT &
AND!=Nothing &
XOR!=t & XOR!=1 & XOR!=0 & XOR!=OR & XOR!=AND & XOR!=g & XOR!=NOT &
XOR!=Nothing &
NOT!=t & NOT!=1 & NOT!=0 & NOT!=OR & NOT!=AND & NOT!=XOR & NOT!=g &
NOT!=Nothing &
Nothing!=t &
Nothing!=1 &
Nothing!=0 &
Nothing!=OR &
Nothing!=AND &
Nothing!=XOR &
Nothing!=NOT &
Nothing!=g ) ).

```

%Gates are circuitss
all g ( Gate(g) -> Circuit(g) ) .

Circuit(C1) & Arity(C1,2,1).
%Gate(X1) & Type(X1) = AND.
Gate(X1) & Type(X1) = NOT.
Connected(In(1,C1),In(1,X1)).
%Connected(In(2,C1),In(2,X1)).
Connected(Out(1,X1),Out(1,C1)).

end_of_list.
formulas(assumptions).

%(Signal(In(1, C1)) = 1) & (Signal(In(2, C1)) = 1) & Signal(Out(1,C1)) = 0.
exists i1 ((Signal(In(1, C1)) = i1) & Signal(Out(1,C1)) = 1).
end_of_list.

```

---

# Appendix C

## Planning Code

Listing C.1: Bombe Domain

---

```
(define (domain bmb)
  (:types player locatie)
  (:predicates
    (next ?a ?b - locatie)
    (prev ?a ?b - locatie)
    (locatie_curenta ?a - player ?x ?y - locatie)
    (perete ?x ?y)
    (bomba ?x ?y - locatie)
  )
  (:action dezamorseaza
    :parameters
      (?poz - player
       ?x1 ?y1 - locatie)
    :precondition
      (and
        (bomba ?x1 ?y1)
        (locatie_curenta ?poz ?x1 ?y1)
      )
    :effect (and
      (not (bomba ?x1 ?y1))
    )
  )
  (:action
    sus
    :parameters (?omf - player ?x1 ?y1 ?y2 - locatie)
    :precondition (and
      (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1)
      (prev ?y1 ?y2)
      (not (perete ?x1 ?y2))
    )
    :effect (and
      (not (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1))
      (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y2)
    )
  )
)
```

```

)
(:action
jos
:parameters (?omf - player ?x1 ?y1 ?y2 - locatie)
:precondition (and
  (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1)
  (next ?y1 ?y2)
  (not (perete ?x1 ?y2)))
)
:effect (and
  (not (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1))
  (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y2))
)
)

(:action
dreapta
:parameters (?omf - player ?x1 ?y1 ?x2 - locatie)
:precondition (and
  (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1)
  (next ?x1 ?x2)
  (not (perete ?x2 ?y1) ))
)
:effect (and
  (not (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1))
  (locatie_curenta ?omf ?x2 ?y1))
)
)

(:action
stanga
:parameters (?omf - player ?x1 ?y1 ?x2 - locatie)
:precondition (and
  (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1)
  (prev ?x1 ?x2)
  (not (perete ?x2 ?y1) ))
)
:effect (and
  (not (locatie_curenta ?omf ?x1 ?y1))
  (locatie_curenta ?omf ?x2 ?y1))
)
)
)
)

```

---

Listing C.2: Bombe Problem

```

; P . . . . . . .
; . @ @ @ @ @ @ . .
; . . . . . . @ B .
; . . @ @ @ @ . . . @ @
; . . . @ B . @ . . .

```

```

; . . . . . . @ . . @
; @ . @ @ . @ @ @ @ . .
; @ . @ @ . @ . @ @ . @
; @ @ @ @ @ @ @ @ . . .
; . @ . . @ . . . @ .
; G . . @ . . . @ . . .

(define (problem prb)
  (:domain bmb)
  (:objects x0 x1 x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8 x9 x10
            y0 y1 y2 y3 y4 y5 y6 y7 y8 y9 y10 - locatie
            player - player)
  (:init
    (next x0 x1)
    (next x1 x2)
    (next x2 x3)
    (next x3 x4)
    (next x4 x5)
    (next x5 x6)
    (next x6 x7)
    (next x7 x8)
    (next x8 x9)
    (next x9 x10)
    (next y0 y1)
    (next y1 y2)
    (next y2 y3)
    (next y3 y4)
    (next y4 y5)
    (next y5 y6)
    (next y6 y7)
    (next y7 y8)
    (next y8 y9)
    (next y9 y10)

    (prev x10 y9)
    (prev x9 x8)
    (prev x8 x7)
    (prev x7 x6)
    (prev x6 x5)
    (prev x5 x4)
    (prev x4 x3)
    (prev x3 x2)
    (prev x2 x1)
    (prev x1 x0)
    (prev y10 y9)
    (prev y9 y8)
    (prev y8 y7)
    (prev y7 y6)
    (prev y6 y5)
    (prev y5 y4)
    (prev y4 y3)
    (prev y3 y2)
    (prev y2 y1))

```

```
(prev y1 y0)

(perete x1 y1)
(perete x2 y1)
(perete x3 y1)
(perete x4 y1)
(perete x5 y1)
(perete x6 y1)
(perete x7 y8)
(perete x7 y1)

(perete x8 y2)

(perete x1 y3)
(perete x3 y3)
(perete x4 y3)
(perete x5 y3)
(perete x9 y3)
(perete x10 y3)

(perete x2 y4)
(perete x6 y4)

(perete x7 y5)
(perete x10 y5)

(perete x0 y6)
(perete x1 y6)
(perete x3 y6)
(perete x4 y6)
(perete x7 y6)
(perete x8 y6)

(perete x8 y6)

(perete x8 y7)
(perete x10 y7)
(perete x3 y7)
(perete x4 y7)
(perete x7 y7)
(perete x0 y7)

(perete x0 y8)
(perete x1 y8)
(perete x2 y8)
(perete x3 y8)
(perete x4 y8)
(perete x5 y8)
(perete x6 y8)
(perete x7 y8)

(perete x1 y9)
```

```

(perete x5 y9)
(perete x9 y9)

(perete x3 y10)
(perete x7 y10)

(bomba x4 y4)
(bomba x9 y2)

(locatie_curenta player x0 y0))

(:goal
  (and
    (not (bomba x4 y4))
    (not (bomba x9 y2))
    (locatie_curenta player x0 y9)
  )))

```

---

Listing C.3: Bombe Sas

---

```

(dreapta player x0 y0 x1)
(dreapta player x1 y0 x2)
(dreapta player x2 y0 x3)
(dreapta player x3 y0 x4)
(dreapta player x4 y0 x5)
(dreapta player x5 y0 x6)
(dreapta player x6 y0 x7)
(dreapta player x7 y0 x8)
(dreapta player x8 y0 x9)
(jos player x9 y0 y1)
(jos player x9 y1 y2)
(dezamorseaza player x9 y2)
(sus player x9 y2 y1)
(stanga player x9 y1 x8)
(sus player x8 y1 y0)
(stanga player x8 y0 x7)
(stanga player x7 y0 x6)
(stanga player x6 y0 x5)
(stanga player x5 y0 x4)
(stanga player x4 y0 x3)
(stanga player x3 y0 x2)
(stanga player x2 y0 x1)
(stanga player x1 y0 x0)
(jos player x0 y0 y1)
(jos player x0 y1 y2)
(jos player x0 y2 y3)
(jos player x0 y3 y4)
(dreapta player x0 y4 x1)
(jos player x1 y4 y5)
(dreapta player x1 y5 x2)

```

```

(dreapta player x2 y5 x3)
(dreapta player x3 y5 x4)
(sus player x4 y5 y4)
(dezamorseaza player x4 y4)
(jos player x4 y4 y5)
(stanga player x4 y5 x3)
(stanga player x3 y5 x2)
(stanga player x2 y5 x1)
(stanga player x1 y5 x0)
(sus player x0 y5 y4)
(sus player x0 y4 y3)
(sus player x0 y3 y2)
(dreapta player x0 y2 x1)
(dreapta player x1 y2 x2)
(dreapta player x2 y2 x3)
(dreapta player x3 y2 x4)
(dreapta player x4 y2 x5)
(dreapta player x5 y2 x6)
(dreapta player x6 y2 x7)
(jos player x7 y2 y3)
(dreapta player x7 y3 x8)
(jos player x8 y3 y4)
(dreapta player x8 y4 x9)
(jos player x9 y4 y5)
(jos player x9 y5 y6)
(jos player x9 y6 y7)
(jos player x9 y7 y8)
(stanga player x9 y8 x8)
(jos player x8 y8 y9)
(stanga player x8 y9 x7)
(stanga player x7 y9 x6)
(jos player x6 y9 y10)
(stanga player x6 y10 x5)
(stanga player x5 y10 x4)
(sus player x4 y10 y9)
(stanga player x4 y9 x3)
(stanga player x3 y9 x2)
(jos player x2 y9 y10)
(stanga player x2 y10 x1)
(stanga player x1 y10 x0)
(sus player x0 y10 y9)
; cost = 71 (unit cost)

```

---

Listing C.4: Lift Domain

```

(define (domain lift)

;(:requirements :strips :equality :typing :conditional-effects)

(:types elevator person floor)

(:predicates

```

```

(outsidelift ?per - person)
(insidelift ?per - person ?lif - elevator)
(on-floor ?per - person ?fl - floor)
(want-lift ?per - person ?where - floor)
(lift-floor ?lif - elevator ?fl - floor)
(next-to ?fl - floor ?flnext - floor)
(previous ?flprev - floor ?fl - floor)
)

(:action get_in
:parameters (?per - person ?lif - elevator ?fl - floor)
:precondition (and
  (on-floor ?per ?fl)
  (lift-floor ?lif ?fl)
  ;(want-lift ?per ?fl1)
  ;(not (want-lift ?per ?fl))
  (outsidelift ?per)
)

:effect (and
  (not (on-floor ?per ?fl))
  (not (outsidelift ?per)))
  (insidelift ?per ?lif)
)

)

(:action get_out
:parameters (?per - person ?lif - elevator ?fl - floor)
:precondition (and
  (insidelift ?per ?lif)
  (want-lift ?per ?fl)
  (lift-floor ?lif ?fl)
)
:effect (and
  (on-floor ?per ?fl)
  (outsidelift ?per)
  (not (insidelift ?per ?lif)))
)

)

(:action move_up
:parameters (?lif - elevator ?fl - floor ?fl1 - floor)
:precondition (and
  (lift-floor ?lif ?fl)
  (next-to ?fl ?fl1)
)

```

```

:effect (and
  (not (lift-floor ?lif ?fl))
  (lift-floor ?lif ?fl1)
)
)

(:action move_down
:parameters (?lif - elevator ?fl1 - floor ?fl - floor)
:precondition (and
  (lift-floor ?lif ?fl1)
  (previous ?fl ?fl1)
)
)

:effect (and
  (not (lift-floor ?lif ?fl1))
  (lift-floor ?lif ?fl)
)
)

)

```

---

Listing C.5: Lift Problem

---

```

(define (problem lift1)
(:domain lift)
(:objects
  lif - elevator
  andrei vlad dan - person
  unu doi trei patru cinci sase - floor
)
(:init
  (outsidelift andrei)
  (outsidelift vlad)
  (outsidelift dan)
  (on-floor andrei trei)
  (on-floor vlad unu)
  (on-floor dan doi)
  (want-lift andrei doi)
  (want-lift vlad cinci)
  (want-lift dan sase)
  (lift-floor lif unu)
  (next-to unu doi)
  (next-to doi trei)
  (next-to trei patru)
  (next-to patru cinci)
  (next-to cinci sase)
  (previous unu doi)
)

```

```

(previous doi trei)
(previous trei patru)
(previous patru cinci)
(previous cinci sase)
)

(:goal
  (and
    (on-floor andrei doi)
    (on-floor vlad cinci)
    (on-floor dan sase)

  )
)

```

---

Listing C.6: Lift Sas

```

(get_in vlad lif unu)
(move_up lif unu doi)
(move_up lif doi trei)
(get_in andrei lif trei)
(move_down lif trei doi)
(get_in dan lif doi)
(get_out andrei lif doi)
(move_up lif doi trei)
(move_up lif trei patru)
(move_up lif patru cinci)
(get_out vlad lif cinci)
(move_up lif cinci sase)
(get_out dan lif sase)
; cost = 13 (unit cost)

```

---

Listing C.7: Soldier Domain

```

(define (domain soldier)
  (:requirements :strips :typing :negative-preconditions)
  (:types soldier)

  (:predicates
    (is-full ?s - soldier)
    ;(is-threeq ?s - soldier)
    (is-half ?s - soldier)
    (is-oneq ?s - soldier)
    (is-zero ?s - soldier)
    (dead ?s - soldier)
    (hit ?s - soldier)
    (is-teama ?s - soldier)
    (is-teamb ?s - soldier)
    (three_b ?s - soldier)
  )
)

```

```

(two_b ?s - soldier)
(one_b ?s - soldier)
(zero_b ?s - soldier)
(retake ?s1 - soldier)
(rem_bul ?s1 - soldier)
)

(:action shoot
:parameters(?s1 ?s2 - soldier)
:precondition(and
  (or
    (three_b ?s1)
    (two_b ?s1)
    (one_b ?s1)
  )
  (or
    (and
      (is-teama ?s1)
      (is-teamb ?s2)
    )
    (and
      (is-teama ?s2)
      (is-teamb ?s1)
    )
  )
  (not (zero_b ?s1))
)
)

:effect(and
  (hit ?s2)
  (rem_bul ?s1)
  (when
    (and (three_b ?s1) (rem_bul ?s1))
    (and (two_b ?s1) (not (three_b ?s1)) (not (rem_bul ?s1)))
  )
  (when
    (and (two_b ?s1) (rem_bul ?s1))
    (and (one_b ?s1) (not (two_b ?s1)) (not (rem_bul ?s1)))
  )
  (when
    (and (one_b ?s1) (rem_bul ?s1))
    (and (zero_b ?s1) (not (one_b ?s1)) (rem_bul ?s1))
  )
  (retake ?s2)
)
)

```

```

(:action take_damage
:parameters (?s1 - soldier)
:precondition(and
  (hit ?s1)

```

```

)
:effect(and

  (when
    (and (is-full ?s1) (retake ?s1))
    (and (is-half ?s1) (not (hit ?s1)) (not (is-full ?s1)) (not (retake ?s1)))
  )
  (when
    (and (is-half ?s1) (retake ?s1))
    (and (is-oneq ?s1) (not (hit ?s1)) (not (is-half ?s1)) (not (retake ?s1)))
  )
  (when
    (and (is-oneq ?s1) (retake ?s1))
    (and (is-zero ?s1) (not (hit ?s1)) (not (is-oneq ?s1)) (not (retake ?s1)))
  )
)

(:action die
  :parameters(?s1 - soldier)
  :precondition(and
    (is-zero ?s1)
  )
  :effect(and
    (dead ?s1)
  )
)
)

```

---

Listing C.8: Soldier Problem

```

(define (problem soldier1)
  (:domain soldier)
  (:objects
    s1 s2 s3 s4 s5 s6 - soldier
  )
  (:init
    (is-teama s1)
    (is-teama s2)
    (is-teama s3)
    (is-teamb s4)
    (is-teamb s5)
    (is-teamb s6)
    (is-full s1)
    (is-full s2)
    (is-full s3)
    (is-full s4)
    (is-full s5)
    (is-full s6)
  )

```

```

(three_b s1)
(three_b s2)
(three_b s3)
(three_b s4)
(three_b s5)
(three_b s6)

)
(:goal
  (and
    (dead s4)
    (dead s5)
    (dead s6)
  )
)

```

---

Listing C.9: Soldier Sas

```

(shoot s3 s4)
(shoot s3 s5)
(shoot s3 s6)
(take_damage s6)
(shoot s3 s6)
(take_damage s5)
(shoot s2 s5)
(take_damage s4)
(shoot s2 s4)
(take_damage s6)
(shoot s2 s6)
(take_damage s6)
(die s6)
(take_damage s5)
(shoot s2 s5)
(take_damage s5)
(die s5)
(take_damage s4)
(shoot s1 s4)
(take_damage s4)
(die s4)
; cost = 21 (unit cost)

```

---

Listing C.10: Among Us Domain

```

(define (domain amongus)

(:predicates
  (task_at ?x)
  (no_task_at ?x)

  (task_data_type ?x ?d)

```

```

(mem_card ?c)
(data_type ?d)
(mem_card_type ?c ?t)
(using_mem_card ?k)

(card_at ?p ?x )
(no_card )

(location ?p)
(adj_room ?x ?y)
(player_location ?x)
)

(:action search_next_task
:parameters (?current_location ?next_location)
:precondition (and
    (location ?current_location)
    (location ?next_location)
    (player_location ?current_location)
    (adj_room ?current_location ?next_location)
    (no_task_at ?next_location)))
:effect (and (player_location ?next_location)
    (not (player_location ?current_location)))))

(:action sense_task
:parameters (?task_location ?data_type)
:observe (task_data_type ?task_location ?data_type))

; (:action sense_loc
; :parameters (?current_location)
; :observe (player_location ?current_location))

; (:action sense_adj
; :parameters (?current_location ?task_location)
; :observe (adj_room ?current_location ?task_location))

(:action complete_task
:parameters (?current_location ?task_location ?mem_card1 ?data_type1)
:precondition (and
    (player_location ?current_location)
    (location ?current_location)
    (location ?task_location)
    (adj_room ?current_location ?task_location)
    (mem_card ?mem_card1)
    (mem_card_type ?mem_card1 ?data_type1)
    (using_mem_card ?mem_card1)
    (data_type ?data_type1))

```

```

)
:effect (and (when (task_data_type ?task_location ?data_type1)
    (and (no_task_at ?task_location)
        (not (task_at ?task_location)))))

(:action download
:parameters (?current_location ?mem_card)
:precondition (and
    (location ?current_location)
    (player_location ?current_location)

    (mem_card ?mem_card)
    (card_at ?mem_card ?current_location)
    (no_card)
)

:effect (and (not (card_at ?mem_card ?current_location))
    (using_mem_card ?mem_card)
    (not (no_card ))))

(:action upload
:parameters (?current_location ?mem_card)
:precondition (and
    (location ?current_location)
    (mem_card ?mem_card)
    (player_location ?current_location)
    (using_mem_card ?mem_card))

:effect (and
    (no_card)
    (card_at ?mem_card ?current_location)
    (not (using_mem_card ?mem_card)))))

)

```

---

Listing C.11: Among Us Problem

---

```

(define (problem amg)
(:domain amongus)

(:objects
    first_room
    second_room
    third_room
    fourth_room
    fifth_room
    sixth_room
    seventh_room
    eighth_room
    ninth_room
    encrypted_data

```

```

corrupted_data
safe_data
first_room_card
third_room_card
sixth_room_card
second_room_card
seventh_room_card
eighth_room_card

)

(:init
(no_card)
(location first_room)
(location second_room)
(location third_room)
(location fourth_room)
(location fifth_room)
(location sixth_room)
(location seventh_room)
(location eighth_room)
(location ninth_room)

(adj_room first_room second_room)
(adj_room first_room fourth_room)

(adj_room second_room first_room)
(adj_room second_room third_room)
(adj_room second_room fifth_room)

(adj_room third_room sixth_room)
(adj_room third_room second_room)

(adj_room fourth_room first_room)
(adj_room fourth_room fifth_room)
(adj_room fourth_room seventh_room)

(adj_room fifth_room second_room)
(adj_room fifth_room fourth_room)
(adj_room fifth_room sixth_room)
(adj_room fifth_room eighth_room)

(adj_room sixth_room third_room)
(adj_room sixth_room ninth_room)
(adj_room sixth_room fifth_room)

(adj_room seventh_room fourth_room)
(adj_room seventh_room eighth_room)

(adj_room eighth_room fifth_room)
(adj_room eighth_room seventh_room)
(adj_room eighth_room ninth_room)

```

```

(adj_room ninth_room eighth_room)
(adj_room ninth_room sixth_room)

(data_type encrypted_data)
(data_type corrupted_data)
(data_type safe_data)

(no_task_at first_room)
(no_task_at second_room)
(task_at third_room)
(no_task_at fourth_room)
(no_task_at fifth_room)
(task_at sixth_room)
(no_task_at seventh_room)
(task_at eighth_room)
(no_task_at ninth_room)

(unknown (task_data_type third_room encrypted_data))
(unknown (task_data_type third_room corrupted_data))
(unknown (task_data_type third_room safe_data))
(oneof
(task_data_type third_room encrypted_data)
(task_data_type third_room corrupted_data)
(task_data_type third_room safe_data)
)

(unknown (task_data_type sixth_room encrypted_data))
(unknown (task_data_type sixth_room corrupted_data))
(unknown (task_data_type sixth_room safe_data))
(oneof
(task_data_type sixth_room encrypted_data)
(task_data_type sixth_room corrupted_data)
(task_data_type sixth_room safe_data)
)

(unknown (task_data_type eighth_room encrypted_data))
(unknown (task_data_type eighth_room corrupted_data))
(unknown (task_data_type eighth_room safe_data))
(oneof
(task_data_type eighth_room encrypted_data)
(task_data_type eighth_room corrupted_data)
(task_data_type eighth_room safe_data)
)

(mem_card first_room_card)
(mem_card_type first_room_card encrypted_data)
(mem_card second_room_card)
(mem_card_type second_room_card safe_data)
(mem_card seventh_room_card)
(mem_card_type seventh_room_card corrupted_data)

```

```
(card_at first_room_card first_room)
(card_at second_room_card second_room)
(card_at seventh_room_card seventh_room)

(player_location first_room)

)

(:goal
(and
; (card_at first_room_card eighth_room)
; (card_at seventh_room_card sixth_room)
; (card_at second_room_card third_room)
(card_at first_room_card second_room)
(card_at seventh_room_card fourth_room)
(card_at second_room_card first_room)
)
)
)
```

---

Intelligent Systems Group

