
Ayudantía 4

Diego Caroca dncaroca@uc.cl
Felipe Guzmán faguzman2@uc.cl

STRIPS

Permite resolver problemas con planificación

Fluente: proposiciones que cambian en el tiempo (estado)

STRIPS

Permite resolver problemas con planificación

Fluente: proposiciones que cambian en el tiempo (estado)

Estado inicial: cosas que son ciertas al principio

STRIPS

Permite resolver problemas con planificación

Fluente: proposiciones que cambian en el tiempo (estado)

Estado inicial: cosas que son ciertas al principio

Acciones: ejecutadas y que pueden afectar los fluentes.

Precondiciones: estados que deben cumplirse para poder realizar la acción

Efectos: consecuencias de realizar la acción

STRIPS

Permite resolver problemas con planificación

Fluente: proposiciones que cambian en el tiempo (estado)

Estado inicial: cosas que son ciertas al principio

Acciones: ejecutadas y que pueden afectar los fluentes.

Precondiciones: estado que debe cumplirse para poder realizar la acción

Efectos: consecuencias de realizar la acción

Estado final (goal): Aquello que queremos que sea cierto al final.

STRIPS - Ejemplo

Un granjero quiere cruzar un río con un zorro, una oveja y trigo. Para eso, dispone de una barca, en la que sólo puede llevar 1 de estos seres vivos a la vez. Sin embargo, si deja solos al zorro y la oveja, el primero se comerá a la segunda; y si deja solos a la oveja y al trigo, la primera se comerá al segundo.

STRIPS - Multiagente

Permite resolver problemas con planificación, con múltiples agentes

Existen múltiples agentes que toman acciones simultáneas

STRIPS - Multiagente

Permite resolver problemas con planificación, con múltiples agentes

Existen múltiples agentes que toman acciones simultáneas

Los agentes se modelan explícitamente

STRIPS - Multiagente

Permite resolver problemas con planificación, con múltiples agentes

Existen múltiples agentes que toman acciones simultáneas

Los agentes se modelan explícitamente

Los agentes no pueden agregar ni quitar un fluente al mismo tiempo