

Exercício 5: Agentes lógicos

Equipe: João Kennedy Souza Soares, Nicolas Marques da Silva, Rafael José Braga Coelho

1. Por que sua mecânica torna o jogo mais interessante?

Ao exigir que o jogador tenha dois itens (a chave e luz acionada pela lanterna) para acessar o exterior, a mecânica estimula planejamento e exploração mais cuidadosa do ambiente. Não basta só pegar a chave ou achar a lanterna: o usuário precisa interagir com o mundo, e assim ligar a lanterna e o gerador de energia para destrancar a fechadura eletrônica, criando condições necessárias para chegar em um objetivo que é pegar naninha em um cômodo da casa.

2. Quais conceitos adicionais de Prolog foram usados?

Foram introduzidos o uso de (asserta/1 e retract/1) para modificar dinamicamente o estado do jogo como por exemplo, registrar que há luz em casa, ou que o gerador foi ligado ou então que foi possível destrancar a porta com fechadura eletrônica. Também foram usados os cortes (!) para controlar o fluxo de falhas e evitar múltiplas mensagens, além do uso de predicados criados pela nossa equipe no caso: (pode_interagir/1) para tratar casos de interação com objetos, e assim separando a lógica de “pegar” e “interagir”.