

**instituto POLITECNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTO**

**CARRERA: INGIENERIA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE: aprendizaje de maquina**

**Tarea: El Mundo del Wumpus   
Parte I**

**ALUMNO(S): CHÁVEZ TORREBLANCA ÁNGEL ALEXIS**

**GRUPO: 5BM2**

**PROFESOR: García mendoza consuelo varinia**

1. **¿Qué hacer cuando se encuentra una marca de Breeze?**Cuando se encuentra una casilla de Breeze significa que una de sus aristas tiene un pozo adyacente, por lo que se debe tener cuidado moviéndose a las casillas adyacentes.
2. **¿Qué hacer cuando se encuentra una marca de Stench?**

Cuando se encuentra una casilla de Stench significa que hay un monstruo en las casillas adyacentes, por lo que se tiene que tener cuidado cuando se mueve a las casillas adyacentes, una forma de moverte con seguridad es moviéndote a aquellas casillas que no tienen ninguna marca ya que significa que no tienen ninguno monstruo adyacente a ella.

1. **¿Qué hacer cuando se encuentran marcas de Breeze y Stench juntas?**Lo primero seria tratar de identificar a que casillas adyacentes están situados el pozo y el monstruo, en el caso de saber que casilla está el monstruo se procedería a matarlo para poder acceder a esa casilla, sin embargo en el caso de identificar el pozo entonces se procede a rodear esa casilla.
2. **¿Qué puede inferir el agente del escenario A?**

El agente puede inferir que la casilla de la derecha o la casilla de abajo del agente puede haber un pozo en ella, la forma de descartarlo es aprovechando las casillas sin marca que están adyacentes a la casilla del agente ya que indican que no hay algo adyacente a la casilla sin marca.

1. **Considerando el escenario B. Si la casilla [3,3] o la casilla [4,3] tienen un oro ¿Por cuál se decidiría?**

La casilla 3,3 ya que las casillas de brisa que la rodean identifican un pozo adyacente a dichas casillas no obstante el pozo no está en la casilla 3,3.

1. **¿Hay alguna forma de ganar siempre la partida?**  
   Si.
2. **Explique las razones de su respuesta anterior.**

Teniendo en cuenta el comportamiento de cada aspecto del juego facilita la resolución del mismo, ya que para las casillas con marca lo prioritario es saber que casilla adyacente es la que provoca la marca para poder evitarla (En el caso del pozo) o lanzar una flecha para acceder a ella (En el caso del monstruo), también es sumamente relevante el hecho de las casillas vacías ya que son las que proporcionan la mayor cantidad de información, ya que el hecho de que no posean marca significa que no tienen nada que amenace el progreso del jugador.