프로젝트 제안서

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원 명단** | 201620884 오지환  201821810 고영우  201921313 김민서  201921340 박승원 |
| **도메인 분석** | **-Percept :에이전트가 현재 위치한 셀과 주변 셀에 대한 정보**  웜푸스(Wumpus)가 위치하거나 인접한 셀에서는 악취(Stench)가 감지된다.  웅덩이(Pit)가 인접한 셀에서는 미풍(Breeze)이 감지된다.  금(Gold)이 존재하거나 인접한 셀에서는 반짝임(Glitter)이 감지된다.  에이전트가 벽(Wall)에 부딛히면 충돌(Bump)를 감지한다.  웜푸스(Wumpus)가 제거되면 비명(Scream)을 감지한다.  **Reasoning**  웜푸스(Wumpus)가 전방에 있을 시 화살 발사  금(Gold)가 현 위치에 있을 시 Grab  미풍(Breeze)을 감지하면 웅덩이(Pit) 표시 등 추론과정  **Actions**  GoFoward/TurnLeft/TurnRight  Shoot  Grab  Climb |
| **사용 언어 선정** | **Python**  -다양한 라이브러리와 모듈을 활용한 코드작성 가능  -인터프리터 언어 및 크로스플랫폼 지원  -직관적인 가독성 및 문법, 빠른 속도와 효율성 |
| **프로젝트 세부추진 일정** | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **순번** | **추진 내용** | **추진 기간** | **세부 내용** | | 1 | 코드 분석 및 설계 | 5/9~5/16 | 도메인 및 휴리스틱 분석과 논리적 추론 방법 결정 | | 2 | UI 제작 | 5/12~5/23 | Turtle 그래픽 라이브러리를 통한 UI 구현 | | 3 | 구현 | 5/12~5/30 | Python을 통한 Wumpus world 구현 | | 4 | 중간 점검 | 5/27~5/30 | UI 및 동작 테스트 진행 | | 5 | 최적화 및 발표 준비 | 5/31~6/5 | 전체 코드 테스트 및 최적화 진행 | |