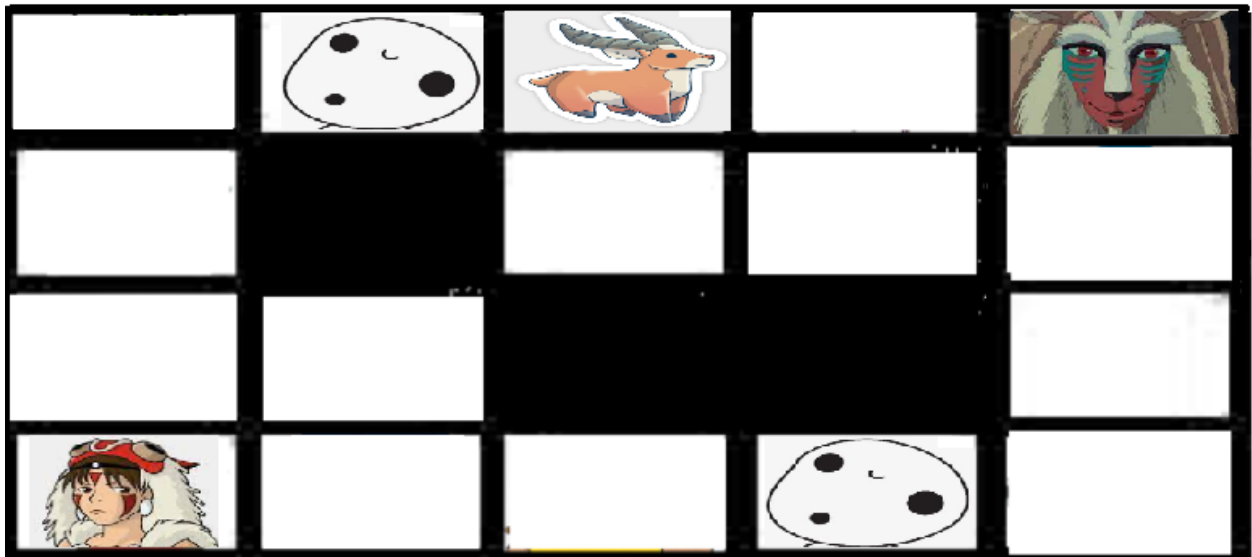


Proyecto 1
Inteligencia artificial 2021-1



Mononoke versión univalle

Debe desarrollar un programa en Python donde la princesa Mononoke juegue sola y encuentre al espíritu del bosque.

Las reglas son:

- Desarrollar un agente para la princesa Mononoke, de tal forma siga el método de búsqueda por profundidad iterativa hasta encontrar encuentre el espíritu del bosque (en el ejemplo del enunciado es el que está en la esquina superior derecha).
- El agente siempre se mueve con costo 1
- Si el agente pasa por los elementales(las caras blancas), ese movimiento tendrá un costo de 2
- Si el agente pasa por su montura (el venado que está arriba), a partir de ese momento pasar por los elementales no tendrá un costo adicional (es decir tendrá un costo de 1).
- Implemente una segunda técnica de búsqueda, puede escoger entre costo y amplitud.

Calificación

- Informe 15%
- Implementación 65%
- Interfaz gráfica 20%

Tenga en cuenta que:

- Grupos de 3 personas
- Entrega de informe, donde explica la implementación (a nivel de código, como lo hizo, qué estructuras uso, etc.)y todos los detalles de pruebas y nivel técnico. Demostrar en el

informe la cantidad de escenarios, pruebas, variantes y como fue el comportamiento del agente en estos diferentes escenarios.

- El tablero siempre puede ser de igual tamaño, pero permitir cambiar las posiciones de la princesa, de la meta, de los obstaculos, de los espacios negros, etc. es decir que pueda cambiar el estado del tablero.
- Hacer una interfaz gráfica