

تحلیل WUMPUS:

Wumpus یک بازی کامپیوتری است که در آن بازیکنان باید در یک شبکه از اتاق ها و تونل ها حرکت کنند و به دنبال هیولای وامپوس بگردند. هدف اصلی این بازی یافتن گنجینه و خروج از محل بازی است، اما بازیکنان باید همچنین از مخاطرات مختلفی مانند چاه ها، موش های سمی و هیولای وامپوس بپرهیزند.

بازی **Wumpus** یک بازی استراتژیک است که نیاز به تصمیم گیری هوشمندانه برای حرکت در محیط دارد. بازیکنان باید از شاخص های مختلف محیط استفاده کنند تا مکان های مختلف را کشف کرده و خطرات را پیش بینی کنند. همچنین، آنها باید به طور منظم از تجهیزات مختلف مانند فانوس، شمع و نقشه استفاده کنند تا بهترین راه حل برای پیدا کردن گنجینه و خروج از محل بازی را پیدا کنند.

با توجه به محیط پرخطر و موانع مختلف، بازی **Wumpus** چالش های زیادی را برای بازیکنان ارائه می دهد. این بازی نه تنها نیاز به استراتژی و تصمیم گیری هوشمندانه دارد، بلکه همچنین مهارت های حل مسئله و تجزیه و تحلیل را نیز تقویت می کند.

مشابه دنیای مکش، دنیای **Wumpus** شبکه ای از مربع است که توسط دیوارهایی احاطه شده اند، که هر مربع می تواند شامل عامل ها و اشیاء باشد. وظیفه عامل یافتن طلا و بازگشتن به نقطه شروع و بالارفتن از غار است. برای مشخص نمودن وظیفه عامل، ادراکات، عملیات و اهداف آن را باید مشخص کنیم. در دنیای **Wumpus**، اینها به صورت زیر هستند:

از مربعی که شامل **Wumpus** است و مربع های مجاور (نه قطری) عامل بوی بدی را دریافت می کند.

در مربعهایی که مستقیماً مجاور با چاله ها هستند، عامل نسیمی را دریافت می کند.

در مربعی که طلا وجود دارد، عامل یک درخششی را درک می کند.

زمانی که یک عامل به داخل دیواره قدم بر می دارد، ضربه ای را دریافت می کند.

زمانی که **Wumpus** کشته می شود، فریادی سر می دهد که هر جایی از غار شنیده می شود.

ادراکات به عامل به صورت لیستی از پنج سیمبول داده می شود.

مانند دنیای مکش، عملیاتی برای جلو رفتن، چرخیدن 90 به سمت چپ، چرخیدن 90 به سمت راست وجود دارد.

عامل نابود خواهد شد زمانی که وارد یک مربع شامل سیاده چاله و یا کی **Wumpus** زنده می شود.

هدف عامل یافتن طلا و برگرداندن آن به خانه شروع با سرعت تمام است، بدون آنکه کشته شود

