

Tolmuimejamaailma simulaator

(Kaspar Tint, Sten Rõngelep, Martin Kask)

Katsetada mõlemat agenti mõlema efektiivsuse mõõdu juures 10 sammu jooksul. Kui algolek on juhuslik, tuleks piisavalt palju katseid teha. Selgitada tulemusi lühiraportis (0,5 lk; .pdf või .txt)

| Sammu nr | A Room State | B Room State | Simulator A (Dumb) |
|----------|--------------|--------------|-----------------------------|
| 0 | CLEAN | DIRTY | ROOM B (Initial room)(SUCK) |
| 1 | CLEAN | CLEAN | Room B (LEFT) |
| 2 | CLEAN | CLEAN | Room A (RIGHT) |
| 3 | CLEAN | CLEAN | Room B (RIGHT) |
| 4 | CLEAN | CLEAN | Room B (LEFT) |
| 5 | CLEAN | CLEAN | Room A (RIGHT) |
| 6 | CLEAN | CLEAN | Room B (RIGHT) |
| 7 | CLEAN | CLEAN | Room B (RIGHT) |
| 8 | CLEAN | CLEAN | Room B (LEFT) |
| 9 | CLEAN | CLEAN | Room A |

Simulator A (Dumb) algolek oli ruumis A mille olek oli CLEAN. Edasi liikus ta ruumi B, mille olek oli DIRTY ja tulemusena puhastas ta esimese sammuga ruumi B ära. Järgmiste sammudega liikus suvaliselt (random) tubade vahel.

| Sammu nr | A Room State | B Room State | Simulator B (Smart) |
|----------|--------------|--------------|-----------------------------|
| 0 | CLEAN | DIRTY | ROOM B (Initial room, SUCK) |
| 1 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 2 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 3 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 4 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 5 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 6 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 7 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 8 | CLEAN | CLEAN | Room B (IDLE) |
| 9 | CLEAN | CLEAN | Room B |

Simulator B (Smart) algolek oli ruumis B, mille olek oli DIRTY. Kuna Room A oli algolekus CLEAN, siis lõpetas agent töö ruumis B ja kõikide järgnevate sammude puhul jäi agent ruumi B.

Tulemusi võrreldes on Simulator B (SMART) efektiivsem (Skoor 19), kuna ta ei liikunud kui kõik ruumid olid puhtad. Simulator A (DUMB) skoor oli 1, kuna ta liikus peale ruumi puhastamist edasi ruumide vahel, mille tulemusena efektiivsus langes.