**1)** El agente reflejo basado en modelos lleva un estado interno con información de cómo es el mundo que rodea al agente. Dicho estado se actualiza constantemente con cada percepción y acción realizada por el agente para conocer cómo evoluciona el mundo y cómo es afectado por sus acciones. Las acciones de este tipo de agente están determinadas por reglas de condición-acción.

El agente basado en metas u objetivos también mantiene un estado interno, pero difiere con el anterior en la forma de elegir sus acciones. Este agente necesita conocer información sobre su meta para así clasificar sus estados en ‘meta’ o ‘no meta’, según cumplan o no con este objetivo.

El agente basado en utilidad clasifica sus estados asignando un nivel de utilidad o felicidad. Es decir, los estados se clasifican en qué tan deseables son para alcanzar el objetivo.

**2)** Función de agente: es una descripción matemática abstracta que mapea una secuencia de percepciones con una acción.

Programa agente: Implementa la función de agente y se ejecuta en una arquitectura dada. Recibe las percepciones actuales como entradas de los sensores y devuelven una acción a los actuadores.

Arquitectura de agente: Es un computador con sensores físicos y actuadores.

**3)** Estático: El mundo no cambia mientras el agente está deliberando.

Determinístico: el siguiente estado del medio está determinado por el estado actual y la acción realizada.

Completamente observable: los sensores proporcionan toda la información relevante para las decisiones del agente en cada momento.

**4)** Problema de búsqueda: estado inicial, conjunto de acciones, función sucesor, costo de camino, comprobación de meta.

**5)** Está en el otro.

**6)** Estados ya visitados

**7)** g(n) = 0

**8)** Una técnica posible es hacer el problema más relajado, es decir trabajar con el problema original con menos restricciones. De esta forma el costo de la solución óptima del problema relajado es una heurística admisible para el problema original.

**9)** Un problema de satisfacción de restricciones consiste en un conjunto de variables, a los cuales se les debe asignar valores de forma tal que no violen restricciones.

Estos problemas se definen con un conjunto de variables, un conjunto de dominios para cada variable (posibles valores) y un conjunto de restricciones que deben cumplirse.