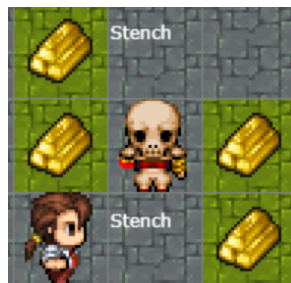


Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Cómputo (ESCOM)

Alumno: De Luna Ocampo Yanina
Grupo: 4CDM1
Actividad: Wumpus

Instrucciones

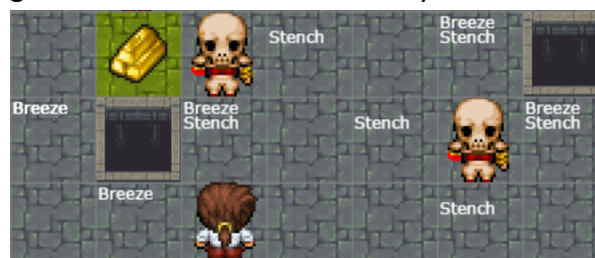
Una vez que encontramos la advertencia “stench” en algún recuadro, debemos empezar a contornear para saber en qué otro/s recuadros nos aparece la misma advertencia y así poder ubicar en qué recuadro se encuentra el Wumpus, disparar la flecha y poder matarlo para obtener una zona segura.



Cuando encontramos una advertencia de “breeze”, debemos ser más cuidadosos, podemos empezar volviendo a una zona segura y contornear por ahí para asegurarnos de que no estamos cerca de caer. De ahí, seguir buscando los breeze para evitar caer o alejarnos de esa zona.



Cuando encontremos “breeze” y “stench” juntos debemos buscar nuestros recuadros seguros para poder ir moviéndonos poco a poco hasta encontrar al Wumpus y alguna otra advertencia que me diga en dónde se encuentra el hoyo.

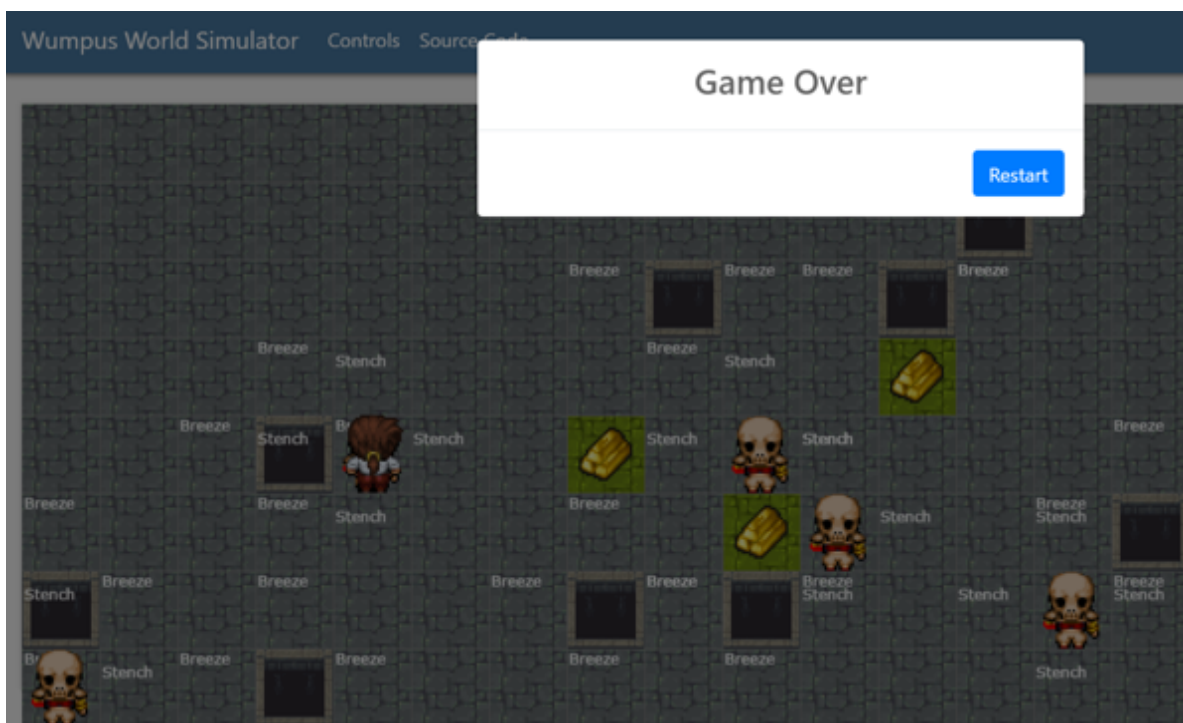


Para entender lo del contorno, me refiero a que siempre se forma una diagonal para lograr ubicar el recuadro en dónde se encuentra nuestro peligro.



Ejemplo de partida:

Derecha, derecha (encontré oro), derecha (stench), izquierda (lugar seguro), abajo (oro y stench), volteé a la derecha y disparé una flecha (Wumpus), derecha, derecha (oro), arriba, derecha, derecha, derecha (stench), izquierda, abajo (stench), volteé derecha y disparé una flecha (Wumpus), izquierda (oro), izquierda (5 veces), abajo (4 veces, breeze, stench), arriba, derecha (stench), volteé abajo y disparé flecha (Wumpus), derecha (breeze), izquierda, arriba (2 veces), derecha (3 veces y oro), derecha (3 veces y breeze), arriba (2 veces), derecha (2 veces y breeze), izquierda, abajo (breeze), izquierda (2 veces), abajo (5 veces y breeze), arriba, izquierda (2 veces y stench), arriba (breeze), GAME OVER.



Cuestionario

1. ¿Qué hacer cuando se encuentra una marca de “Breeze”?

Regresar a un lugar seguro y buscar alguna posibilidad de alejarnos a alguna zona completamente segura y empezar a movernos para ver si podemos encontrar alguna otra pista de dónde pueda estar el hoyo y poder evadirlo de forma correcta.

2. ¿Qué hacer cuando se encuentra una marca de “Stench”?

Regresar a un lugar seguro y buscar si hay algún otro recuadro en el contorno con el mal olor para poder disparar la flecha y así matar al Wumpus para volver a estar a salvo.

3. ¿Qué hacer cuando se encuentran las marcas de “Breeze” y “Stench” juntas?

Regresar a un recuadro seguro e irnos moviendo al contorno para poder encontrar ambas advertencias teniendo cuidado especial en los de “breeze”, ya que considero que son más complicados de evadir.

4. ¿Hay alguna forma de ganar siempre la partida?

Sí

5. Explique las razones de su respuesta anterior.

Siguiendo siempre la lógica del juego de que las diagonales te indican a qué es a lo que te estás arriesgando en los recuadros cercanos.

