

## Grado en Ingeniería Informática Sistemas Inteligentes

16 de junio de 2016

Nombre:			
DNI:			

## 1. Planificación.

Se dispone de un grifo, T tanques de agua y un robot con D depósitos. El tanque i-ésimo,  $1 \le i \le T$ , tiene inicialmente  $t_i$  litros de agua y el depósito j-ésimo,  $1 \le j \le D$ , del robot tiene capacidad para  $d_j$  litros. El robot únicamente puede moverse cuando tiene todos los depósitos vacíos o cuando solo uno de ellos está lleno, para situarse junto al grifo o junto a alguno de los tanques. Además, puede utilizar el grifo para llenar cualquiera de sus depósitos y puede vaciar el contenido del depósito que tenga lleno en cualquier tanque. Para realizar estas tareas debe situarse junto al elemento correspondiente.

Se pide lo siguiente:

- (a) (1 punto) Plantear el problema anterior como un problema de planificación, expresándolo usando el formalismo STRIPS (únicamente hay que indicar los predicados y las acciones que se crean adecuadas, no siendo necesario establecer un estado inicial ni ningún objetivo).
- (b) (3 puntos) Aplicar el algoritmo de planificación POP para buscar una solución al problema anterior para T=2,  $t_1=4$ ,  $t_2=2$ , D=1 y  $d_1=2$ . Inicialmente el robot tiene el depósito vacío y se encuentra junto al grifo. El objetivo es que ambos tanques contengan 4 litros de agua. Utilizar de manera adecuada la representación elaborada en el apartado anterior.

## 2. Satisfacción de Restricciones.

Colorear el mapa de Australia, usando los colores rojo, verde o azul, de tal forma que dos regiones vecinas no tengan el mismo color.



- (1 punto) Plantear este problema como un problema de satisfacción de restricciones, describiendo claramente todos los elementos necesarios de la representación.
- (1 punto) Construir el grafo de dependencias
- (2 puntos) Explicar el algoritmo AC3 y, si es posible, aplicarlo, dando, posteriormente, una posible solución al sistema (si existe).

## 3. (2 Puntos) Ontologías.

El objetivo es escribir una ontología sobre un conocimiento concreto sobre el juego del "Monopoly".

- Describe una jerarquía de conceptos.
- Define algunas relaciones entre conceptos.
- Describe algunos individuos