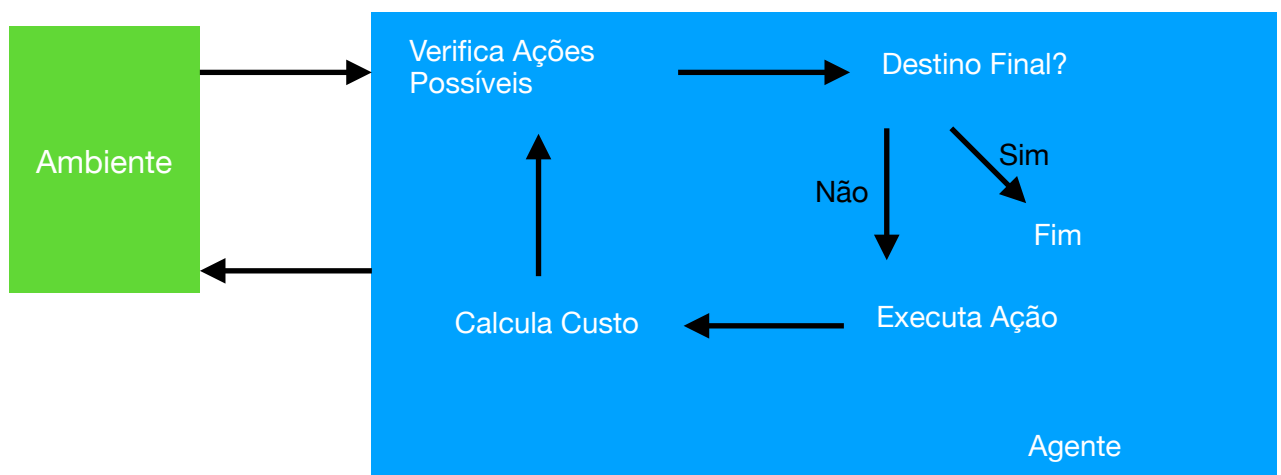


Sistema Inteligentes
Tarefa 02

Equipe:
Davi Pereira Neto
Henrique Alves Batochi

- Faça um mapeamento do ciclo de raciocínio acima e o apresentado no algoritmo goal-based-agent (agente baseado em objetivos) do livro AIMA – correspondência entre as ‘caixas’ da figura do livro e os métodos do código.



- Quais são os conhecimentos/crenças que o agente deve ter acerca do ambiente para que possa executar o plano? Quais atributos de quais classes representam este conhecimento?

Ele precisa saber o tamanho do ambiente (maxLin e maxCol da classe Problema), a posição onde ele está (estAtu[] da classe Problema) e a posição das paredes (paredes[][]) da classe Labirinto, dentro da variável creLab, na classe Problema).

- As crenças do agente sempre correspondem ao estado do mundo? O que ocorre no caso de divergências entre as representações?

Nem sempre correspondem fielmente ao modelo real. Caso ocorra divergências entre as crenças e as características reais o agente acaba retornando um movimento invalido.

- Quantos planos de ação são possíveis para sair de So e alcançar Sg?

Caso não seja estabelecido nenhum critério o agente tem infinitas possibilidades, com um critério definido (como o de menor custo, por exemplo) ele passa a ter ao menos um plano válido.

- Qual o tamanho do espaço de estados e como pode ser calculado?

É o tamanho da matriz menos as posições ocupadas por paredes e a do agente.