

- **Wumpus 와 늑의 독립 확률:**

- **문제:** Wumpus 와 늑이 각각의 격자에서 독립적으로 0.10 의 확률로 발생하므로, 둘이 같은 격자에 존재할 가능성에 대해 고민이 필요했다.
- **해결:** 둘이 함께 발생할 확률을 배제하고, Wumpus 가 생성되면 해당 격자에서는 늑이 생성되지 않도록 우선순위를 두어 처리하였다.

- **Wumpus 를 화살로 처리:**

- **목표:** Agent 가 금을 얻기 위해 Wumpus 에게 죽지 않도록 최대한 Wumpus 를 잡을 수 있게 설계하였다.
- **전략:** Stench 격자에 들어서면 Agent 는 Wumpus 의 위치를 알 수 없으므로, 최대한 앞으로 가는 방향으로 쏘고, 오른쪽으로 돌기 전에 쏘고, 왼쪽으로 돌기 전에 쏘는 방식으로 총 3 번 화살을 쏘도록 처리하였다.

- **방문한 위치를 유지하면서 안전하게 Climb 하기:**

- **목표:** Agent 가 금을 Grab 하고 Climb 행동을 안전하게 취할 수 있도록 하는 것이다.
- **전략:** 지금까지 저장한 State 를 이용하여 안전한 타일로 이동할 수 있도록 gotoSafe() 함수를 사용하여 이미 방문한 안전한 타일들로 이동할 수 있도록 설정하였다.