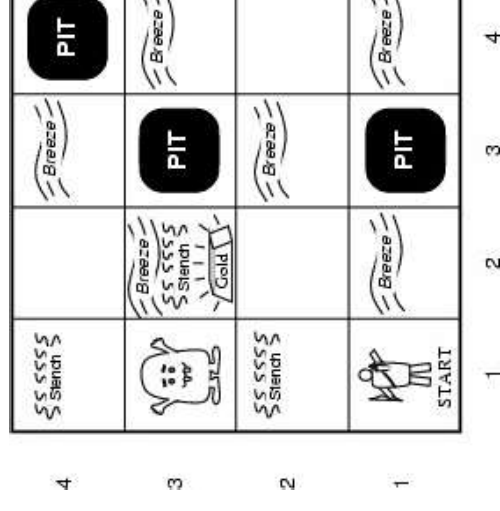


# Exemple : Le Monde des

## Wumpus

- **Mesure de performance**
  - or +1000, mort -1000
  - -1 par un pas, -10 pour une flèche
- **Environnement**
  - Puanteur dans les chambres adjacentes au wumpus.
  - Brise dans les chambres adjacentes à une fosse
  - Scintillement si l'or est dans la chambre
  - Le wumpus meurt si on lui tire une flèche de face
  - On a une seule flèche
  - On peut ramasser l'or dans la même chambre
  - On peut lâcher l'or dans une chambre
- **Senseurs:** *stench* (puanteur), *breeze* (brise), *glitter* (scintillement), *bumper* (choc), *scream* (cri).
- **Actuateurs:** *Left turn*, *Right turn*, *Forward*, *Grab*, *Release*, *Shoot*



# Caractérisation du monde des wumpus

- *Complètement observable?* Non – seulement perception locale.
- *Déterministe?* Oui – l'effet de chaque action est prévisible.
- *Épisodique?* Non – séquentiel au niveau des actions.
- *Statique?* Oui – le wumpus et les fosses ne bougent pas.
- *Discret?* Oui.
- *Agent unique?* Oui – La seule action du wumpus est de nous « bouffer » si on atteint sa chambre.

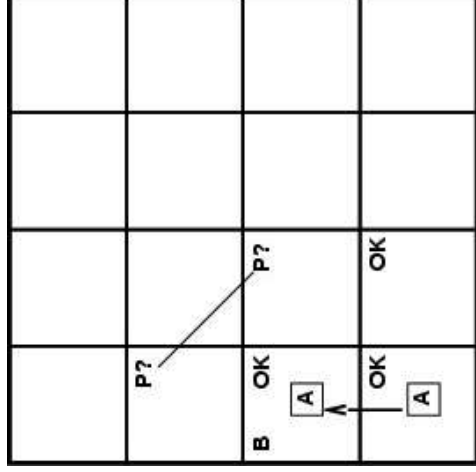
# Exploration du monde des wumpus

OK			
OK		OK	<div>A</div>

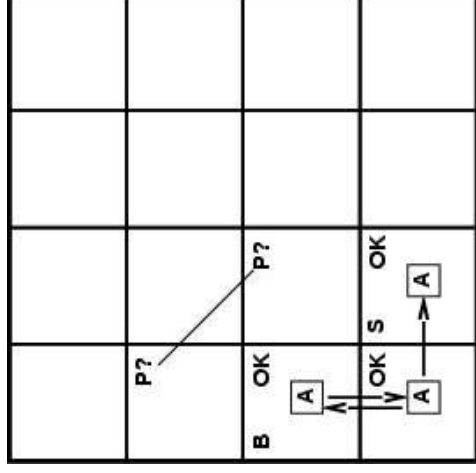
# Exploration du monde des wumpus

			OK
B	OK	<div><div>A</div><div>↑</div></div>	<div><div>OK</div><div>↓</div><div>A</div></div>

# Exploration du monde des wumpus

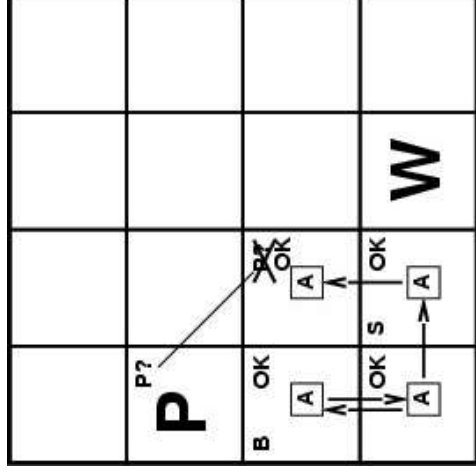


# Exploration du monde des wumpus



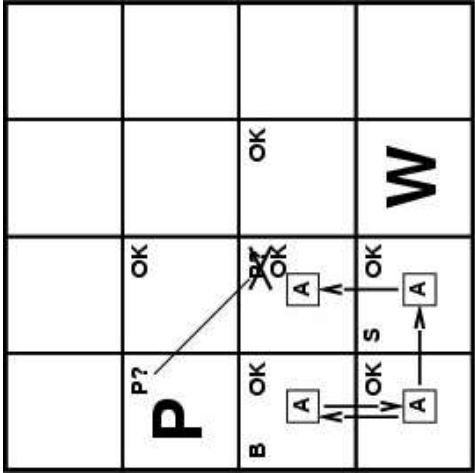


# Exploration du monde des wumpus





# Exploration du monde des wumpus



# Exploration du monde des wumpus

