

Agentes basados en conocimiento

La base del conocimiento de un agente es un conjunto de sentencias en un lenguaje formal. Para contruir un agente basta con decirle lo que necesita saber. Con esta información se puede preguntar a sí mismo que hacer para avanzar.

Los agentes inteligentes se pueden analizar desde dos perspectivas:

- **Nivel de conocimiento**
- **Implementación**

Un agente basado en conocimiento (KB agent), recibe una percepción y devuelve una acción. El agente en cada llamada hace:

1. Se le dice lo que percibe
2. Se pregunta que acción debe realizar
3. Ejecuta la acción

Un ejemplo sería el juego del Wumpus. Es un problema:

- **No observable**: el agente solo percibe lo que tiene en sus casillas adyacentes.
- **Determinista**: las salidas están especificadas.
- **Secuencial**: las recompensas llegan tras ejecutar un determinado número de acciones.
- **Estático**: el Wumpus, las fosas, oro, etc. no se mueven.
- **Discreto**: tiene un número finito de posibilidades.
- **De agente único**: el jugador.