

Relatório de Inteligência Artificial

2017.2

Projeto 02 - Mundo de Wumpus



Fernando Homem da Costa - 1211971

João Pedro Garcia - 1621161

Júlia Aleixo - 1411397

Rodrigo Leite - 1413150

Departamento de Informática
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
INF1771 - Inteligência Artificial
Professora: Renatha Capua 28 de Outubro de 2017

Conteúdo

1	Resumo	2
2	Introdução	2
3	Metodologia	2
3.1	Comandos Prolog	2
3.2	Interface gráfica	2
3.3	Dificuldades	2
3.4	Distribuição de tarefas	2
4	Conclusão	2

1 Resumo

Esse projeto é a segunda tarefa da disciplina de Inteligência Artificial (INF1771) do segundo semestre de 2017, ministrada pela professora Renatha Capua. É baseado no jogo Mundo do Wumpus. O objetivo é implementar uma interface gráfica em -inserir nossa linguagem aqui- com interface para o swi-prolog, que será responsável pela a representação de conhecimento e as decisões. A interface gráfica será somente um meio de interação com o usuário (agente).

2 Introdução

O é conhecido por ter um labirinto repleto de armadilhas, abismos e pela presença monstro Wumpus. O objetivo do jogo é conseguir sair vivo do labirinto com a maior quantidade de ouro possível. No interior da caverna, existem várias ameaças, porém não se sabe as localizações delas, por isso deve-se ficar muito atento aos avisos de perigo. Para identificar o perigo, o agente é recebe vários estímulos que o tornam capaz de sentir a brisa que sai dos abismos espalhados pela caverna ou perceber a luz que vem do ouro. Além disso, é possível sentir o mal cheiro exalado pelo terrível Wumpus.

Essa segunda tarefa consiste em implementar uma interface principal (gráfica) em -inserir linguagem escolhida- com interface para o swi-prolog. Pois, a representação das escolhas, banco de conhecimento e a representação de conhecimento deverão ser feitas através do Prolog e o programa será utilizado para a interface com o agente.

Além disso, o nosso projeto exibe os movimentos do agente, através de uma interface gráfica. Também conta com log que contém as consultas e inserções realizadas na base de conhecimento. A pontuação do agente é atualizada na interface gráfica toda vez que um movimento é realizado.

3 Metodologia

3.1 Comandos Prolog

3.2 Interface gráfica

3.3 Dificuldades

3.4 Distribuição de tarefas

4 Conclusão

Alphabetical Index

Mundo do Wumpus, 2