

Arief Maulidy N

G64140075

WUMPUS WORLD

1. Lakukan *import* “symbol” dan “propKB” pada *logic*. Pastikan file Wumpus yang anda buat berada di satu folder dengan *file logic*.

```
from logic import Symbol, PropKB
```

2. Mendeklarasikan “kb_wumpus” sama dengan sama dengan “ProbKB” .

```
kb_wumpus = PropKB()
```

3. Mendeklarasikan ekspresi-ekspresi yang relevan dengan permainan wumpus.

```
P = Pit
B = Breeze
S = Smell
W = Wumpus
G = Gold
```

4. Mendeklarasikan semua pit, breeze, smell, wumpus, gold.

```
P[1, 1] = Symbol("P[1,1]")
Note: Lakukan dari X[1,1] ..... X[4,4]
dimana X= P/B/S/W/G.
```

5. Menggunakan method “tell” untuk menambahkan kalimat ke *knowledge base*

- Memberitahu ruangan mana yang ada breeze dan smell
- Memberitahu kemungkinan yang terjadi apabila ada B atau S karena jika ada B atau S, kemungkinan akan ada W atau P atau G.

```
#Letak Breeze
kb_wumpus.tell(B[1, 2])
kb_wumpus.tell(B[1, 4])
kb_wumpus.tell(B[2, 3])
kb_wumpus.tell(B[3, 2])
kb_wumpus.tell(B[3, 4])
kb_wumpus.tell(B[4, 3])
```

```
#Kemungkinan Pit
```

```
kb_wumpus.tell(B[1, 1] | '<=>' | ((P[1,2] | P[2,1])))  
kb_wumpus.tell(B[1, 2] | '<=>' | ((P[1,1] | P[2,2] | P[1,3])))
```

6. Setelah kita mendefinisikan knowledge base, selanjutnya kita menanyakan kalimat baru kepada agent dengan menggunakan method “ask” yang akan menghasilkan nilai “True” or “False”.

```
#Ada Breeze di B[1,1] --> Salah  
print(kb_wumpus.ask_if_true(B[1, 1]))
```

```
#Ada Breeze di B[1,2] -->Benar  
print(kb_wumpus.ask_if_true(B[1, 2]))
```

```
#Ada Breeze di B[1,2] -->Benar  
print(kb_wumpus.ask_if_true(B[1, 2]))
```