

Ristiyana Sari

G64140102

PENJELASAN WUMPUS

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=Stench, W=Wumpus, dan G=Gold

4. Mendeklarasikan semua kemungkinan pit, breeze, stench, wumpus, gold pada semua ruangan.

```
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 tidak ada X(P/B/S/W/G)
- Memberitahu kemungkinan yang terjadi apabila ada B atau S karena jika ada B atau S, kemungkinan akan ada W atau P atau G.
- Memberitahu ruangan mana yang ada X(P/B/S/W/G)

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

```
kb_wumpus.tell(~B[1, 1])
```

```
kb_wumpus.tell(B[1, 2])
```

6. Setelah kita mendeginisikan 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]))
```

Nb: Pada file kodingan(G64140102_Prak6.py) dijelaskan juga arti dari *code* tersebut lebih lengkap.