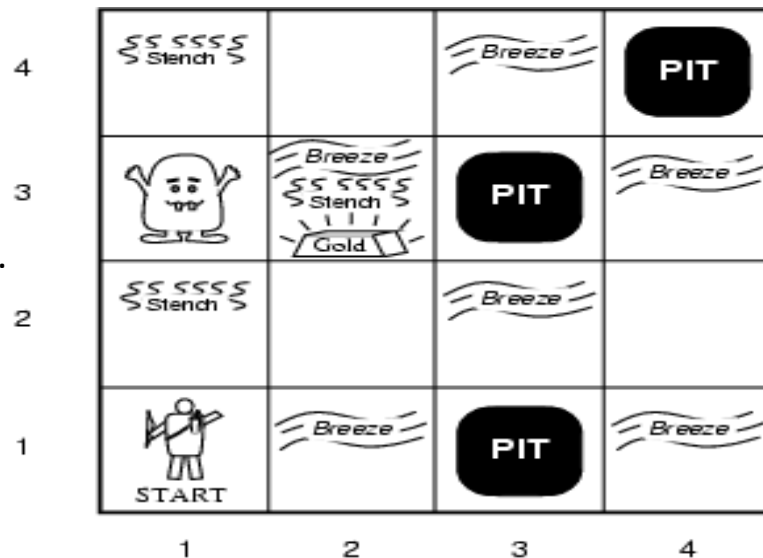


Exemple : le monde des wumpus (Section 7.2)

- Mesure de performance
 - ◆ or +1000, mort -1000
 - ◆ -1 par 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 sort de la grotte en grimpant à la case [1,1]
- Capteurs: *Stench* (puanteur), *Breeze* (brise), *Glitter* (scintillement), *Bump* (choc), *Scream* (cri)
- Actionneurs : *Left turn*, *Right turn*, *Forward*, *Grab*, *Climb*, *Shoot*



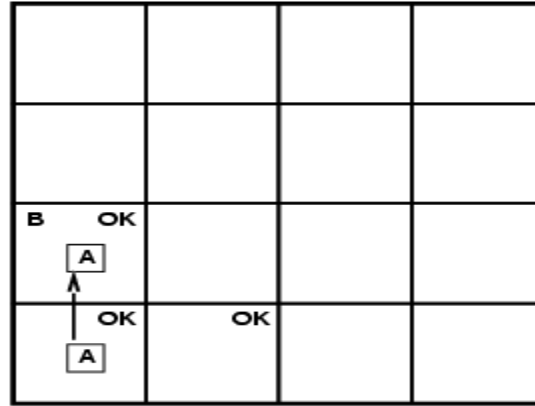
Caractéristiques du monde des wumpus

- 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 dévorer si on atteint sa chambre.

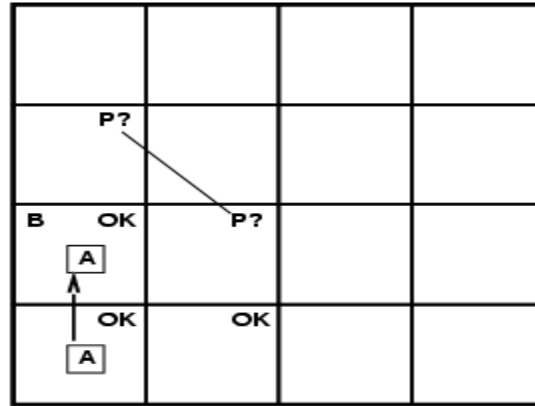
Exploration du monde des wumpus

OK			
OK A	OK		

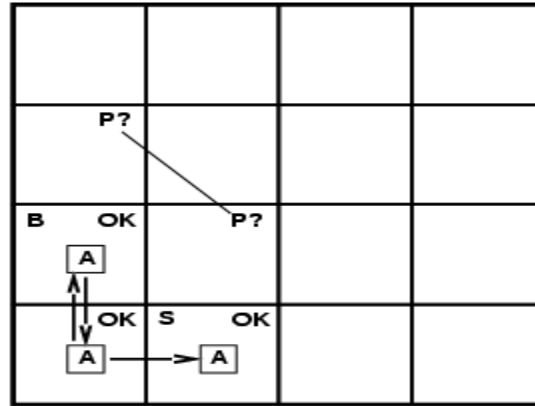
Exploration du monde des wumpus



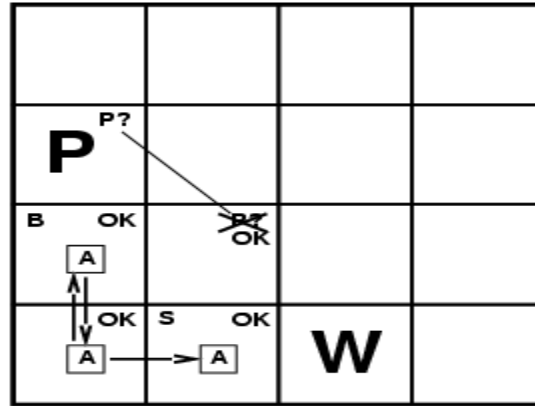
Exploration du monde des wumpus



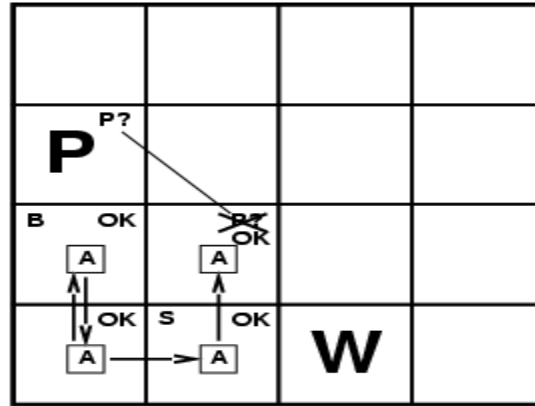
Exploration du monde des wumpus



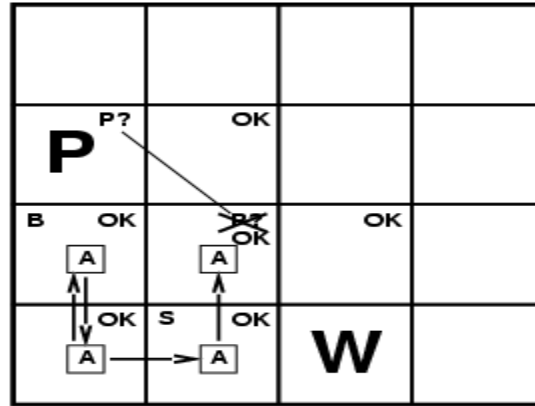
Exploration du monde des wumpus



Exploration du monde des wumpus



Exploration du monde des wumpus



Exploration du monde des wumpus

