

Inteligencia Artificial**Trabajo práctico 2**

Continuando con el problema del agente-Pac-man presentado en el trabajo práctico 1, en este segundo práctico representaremos al mismo usando cálculo situacional.



Se propone que modele ahora el agente-Pac-man como un agente basado en conocimiento que en su proceso de toma de decisión utilice cálculo situacional.

El Pac-man recibirá ahora información acerca de lo que hay en las celdas vecinas a través de un vector formado por:

[*celdaIzq, celdaDer, celArr, celAbajo, x, y, energía*]

representando qué existe en las celdas que lo rodean y cuál es su energía actual. Los valores que pueden tomar las variables son los definidos en el práctico 1.

El desarrollo de este trabajo práctico se hará en 2 etapas:

- 1) Definición de cómo el Agente Pac-man usa Cálculo situacional para decidir qué acción ejecutar: se debe definir la base de conocimiento del pacman, cómo representará el estado, cómo se valorarán las acciones del Pac-man, cuáles son las reglas causales y de diagnóstico que necesita el agente para razonar y axiomas de estado sucesor necesarios. La entrega de esta etapa se hará con un informe con sus decisiones de diseño, por correo electrónico, a la cuenta de la cátedra.
- 2) Cada grupo hará la entrega final del TP2 (etapa 1+etapa 2) por correo electrónico a la cuenta de la cátedra. Junto con el programa fuente se debe presentar un informe que contenga cualquier suposición o consideración que deba ser tenida en cuenta para su prueba y corrección.

Notas:

- ✓ Utilice **Java** para desarrollar el práctico, modificando la arquitectura de agente usada para el TP1.

para consultas y entrega del TP
ia@frsf.utn.edu.ar