

Proyecto 1
Inteligencia artificial 2023-1



Pinocho versión univalle

Debe desarrollar un programa en Python donde pinocho encuentre a Gepetto

Las reglas son:

- Desarrollar un agente para pinocho.
- El agente se mueve a los espacio varios o hacia Gepetto con costo 1
- Si el agente pasa por los cigarrillos, cuesta 2
- Si el agente pasa algún zorro, cuesta 3
- La matriz debe leerse de un archivo de texto, es decir las posiciones de todo deben cambiar. Lo que puede conservar de manera fija es el tamaño, por ejemplo que siempre sea 5x5.
- Vamos a implementar la técnica de amplitud, costo y profundidad iterativa.
- La técnica de amplitud siempre la aplicamos de arriba hacia abajo de izquierda a derecha. En esta oportunidad vamos a implementarla intercalando, es decir que si en un nivel evaluamos de izquierda a derecha, el siguiente será de derecha a izquierda y así sucesivamente.
- Debe al final definir con buenos criterios, cuál de las dos estrategias fue mejor y porque

Calificación

- Informe 15%
- Implementación 65%
- Calidad de la interfaz gráfica 20%

Tenga en cuenta que:

- Grupos de 3 personas
- Entrega de informe, donde explica la implementación (a nivel de código, como lo hizo, qué estructuras uso, etc.)y todos los detalles de pruebas y nivel técnico. Demostrar en el informe la cantidad de escenarios, pruebas, variantes y como fue el comportamiento del agente en estos diferentes escenarios.
- Hacer una interfaz gráfica es obligatorio, no se aceptan soluciones por consola.