

1) Quais as características do ambiente labirinto (ex. discreto, dinâmico, etc.)?

Completamente observável, só um agente, determinístico, episódico, estático e discreto

2) Quantos estados são possíveis de serem alcançados pelo agente (tam. espaço de estados)?

9x9 – Barreiras = 53

3) Implementar no método deliberar() da classe Agente um código que permita ao agente se deslocar no labirinto. A cada chamada do método deliberar() o agente deve executar UMA E APENAS UMA ação de movimentação.

```
public int deliberar() {  
  
    // contador de acoes  
    ct++;  
  
    // @todo a cada acao escolher uma acao {N, NE, L, SE, S, SO, O, NO}  
  
    executarIr((int)(Math.random() * 8));  
  
    return 1; // Se retornar -1, encerra o agente  
}
```

4) Ao tentar atravessar uma parede ou os limites do labirinto, o agente deve ficar na posição original.

Já implementado pelo professor. No método ir(int coord) da classe Model