

Introducción

Al menos en ciencias computacionales, un agente es una entidad que, en última instancia, busca algo activamente. Qué es ese algo, qué impulsa su búsqueda, son preguntas a veces ignoradas o desplazadas con un gran punto y aparte. Para resolver este tipo de problemas, un agente debe ser capaz de reconocer su estado y su relación con el entorno, determinar si un estado satisface algún objetivo, conocer su ubicación en todo momento y contar con un conjunto de acciones con consecuencias deterministas. La solución consiste, entonces, tan sólo en una secuencia de acciones que le llevan de un estado *A* a uno *B*.

Como de muchas otras cosas, no sé casi nada de videojuegos; el ejemplo 3.3 del libro *Artificial Intelligence. Foundations of Computational Agents* (Poole y Mackworth, 2023), donde se ilustraba lo anterior, me sugirió la dinámica de «Katia y la muerte», juego para el cual imaginé una historia bastante simple con la que pudiera complementarlo, y un subtítulo que funcionara, acaso, como una broma, consciente de que hace sesenta años Chris Marker popularizó las fotonovelas.

En este repositorio se incluyen, además del código fuente, dos ejecutables: uno para equipos Windows y otro para distribuciones de Linux, que permiten iniciar el programa desde la terminal. Quien lo deseé puede cambiar algún elemento del juego y generar su propio ejecutable, aunque para ello deberá contar con un compilador para el lenguaje C.

V. L. V.
Zapopan, 11 de julio de 2025