



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

---

## PCS 2059 - Inteligência Artificial

### Exercício Prático 2

3º. quadrimestre / 2016

Prof. Responsável: Jaime Simão Sichman

Este exercício prático consiste em implementar um agente para o mundo do Wumpus, utilizando como base o simulador desenvolvido pelo [Prof. Nicolas Hernandez](http://e.nicolas.hernandez.free.fr/archives/doku.php?id=misc:software:wumpus), da Universidade de Nantes (França). O código do simulador, escrito na linguagem Prolog, encontra-se acessível em <http://e.nicolas.hernandez.free.fr/archives/doku.php?id=misc:software:wumpus>.

O exercício consiste em duas partes:

1. Desenvolver uma nova estratégia para o agente, visando otimizar seu desempenho.
2. Testar a nova funcionalidade, propondo novas configurações para a localização dos elementos da simulação e demonstrando o funcionamento (ou não) da nova estratégia. Para tal, devem-se propor no mínimo 5 (cinco) cenários distintos para os testes.

Arquivos a serem entregues:

1. Arquivo <2059\_ex2\_16\_nusp\_primeironome>.zip, contendo **todos** os arquivos fonte Prolog utilizados. ***Comente no código fonte as alterações realizadas; arquivos sem comentários não serão corrigidos.***
2. Arquivo <2059\_ex2\_16\_nusp\_primeironome>.pdf, contendo um relatório resumido do exercício, que deve conter as seguintes seções:
  - a) *Introdução*, contendo uma breve descrição do problema;
  - b) *Estratégia Proposta*, descrevendo a estratégia de solução proposta;
  - c) *Análise dos Resultados*, identificando os cenários propostos e comentando os resultados obtidos. Tais resultados devem conter, **no mínimo**, os mesmos obtidos na saída do programa.

O exercício deve ser realizado ***individualmente***. Na correção, uma ferramenta automática irá comparar os programas para identificar trechos de código semelhantes.

A entrega deve ser realizada até o dia **8/12, às 14:00**, através do Moodle da disciplina.