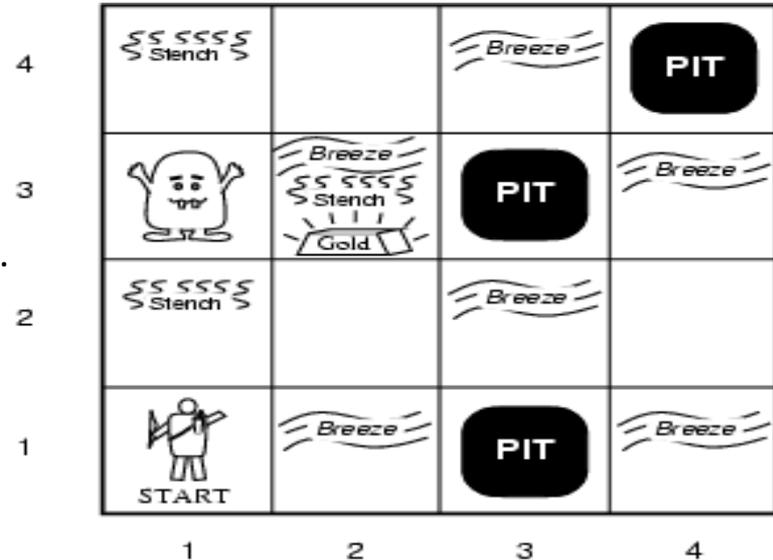


# Exemple : le monde des wumpus (Section 7.2)

- Mesure de performance
  - ◆ or +1000, mort -1000
  - ◆ -1 par pas, -10 pour une flèche
- Environnement
  - ◆ puanteur dans les chambres adjacentes au wumpus.
  - ◆ brise dans les chambres adjacentes à une fosse
  - ◆ scintillement si l'or est dans la chambre
  - ◆ le wumpus meurt si on lui tire une flèche de face
  - ◆ on a une seule flèche
  - ◆ on peut ramasser l'or dans la même chambre
  - ◆ on sort de la grotte en grim pant à la case [1,1]
- Capteurs: *Stench* (puanteur), *Breeze* (brise), *Glitter* (scintillement), *Bump* (choc), *Scream* (cri)
- Actionneurs : *Left turn*, *Right turn*, *Forward*, *Grab*, *Climb*, *Shoot*



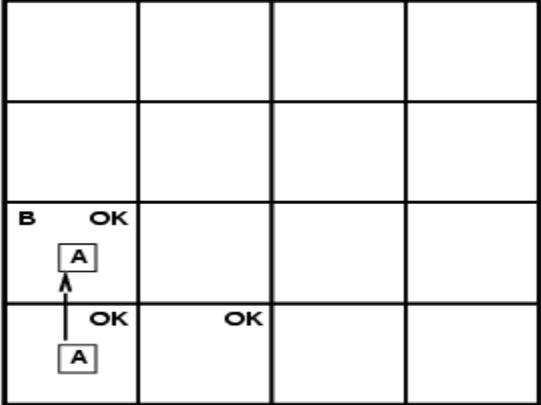
# Caractéristiques du monde des wumpus

- Complètement observable? Non – seulement perception locale.
- Déterministe? Oui – l'effet de chaque action est prévisible.
- Épisodique? Non – séquentiel au niveau des actions.
- Statique? Oui – le wumpus et les fosses ne bougent pas.
- Discret? Oui.
- Agent unique? Oui – La seule action du wumpus est de nous dévorer si on atteint sa chambre.

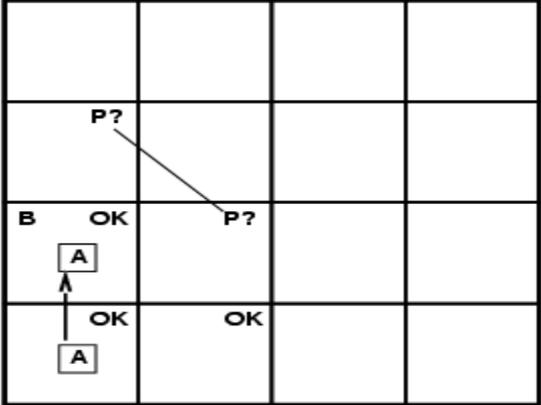
# Exploration du monde des wumpus

OK			
OK A	OK		

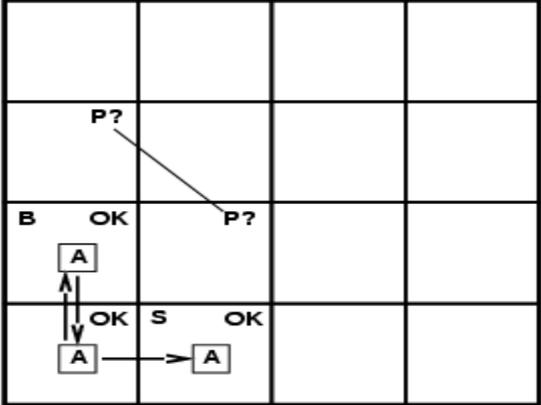
# Exploration du monde des wumpus



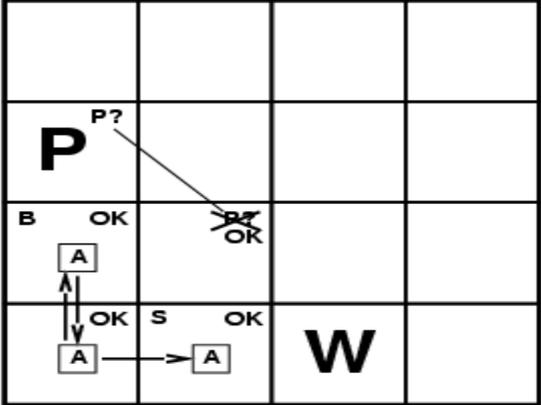
# Exploration du monde des wumpus



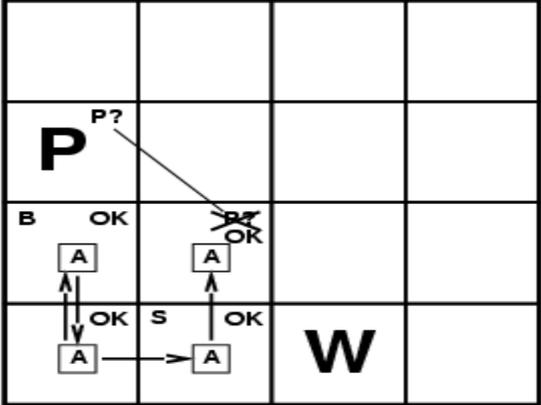
# Exploration du monde des wumpus



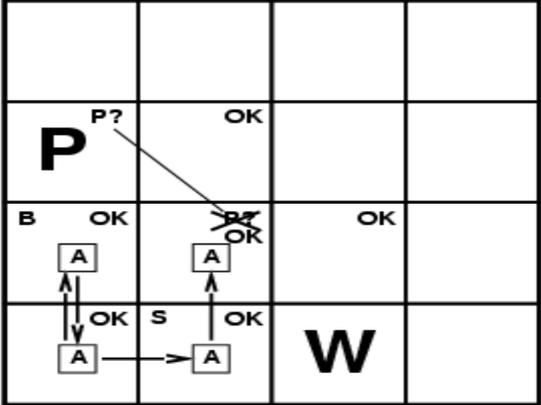
# Exploration du monde des wumpus



# Exploration du monde des wumpus



# Exploration du monde des wumpus



# Exploration du monde des wumpus

