Práctica 6 - test.ps - Introducción a la Inteligencia Artificial

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Tabla de tests de agentes para el problema Bumper Cars

Para **testear** los agentes que se generen en la práctica 6 se proponen los test generados a partir del fichero ***test.lsp*** dentro del directorio ftp de la práctica (*ftp://ftp.csi.ull.es/pub/asignas/INTART/prac6_03/*). Para ello habrá que **cambiar ciertas partes de dicho código**, adaptándolo a las características de sus programas. Asegúrese que antes de lanzar los test tenga **compilados[1] todos los ficheros necesarios** y utilizar la **opción *:hof t*** [2] para que quede rastro en el fichero ***/scratch/bumper/hof.txt*** *(véase también por*)*. Las máquinas a utilizar han de ser ***manis.csi.ull.es*** o ***millo.csi.ull.es***.

La **tabla a rellenar** por tanto será la siguiente :

Fich /Tipo	***Nombre Agente***	***Mov/par***	***Tim/par***	***Num***	***Generados /par***	***Expandidos /par***
0_1	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
0_2	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
1_1	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
1_2	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
2_1	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
2_2	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
3_1	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		
3_2	(Anch.).....			10		
	(A* h1).....			10		
	(A* h2).....			10		

Habrá de **incluirse** dicha **tabla en el informe** de la práctica, indicando para cada **agente su descripción** y tratando de **responder razonadamente a las preguntas**: ¿Cuál es el problema más sencillo? ¿Cuál es el más complicado? ¿Qué estrategia es la mejor? ¿Compensa el utilizar tratamiento de estados visitados?

---

1 *(compile-file <fichero.lsp>)*

2 *(test fichs ord-sim agentes repeticiones :hof t)*