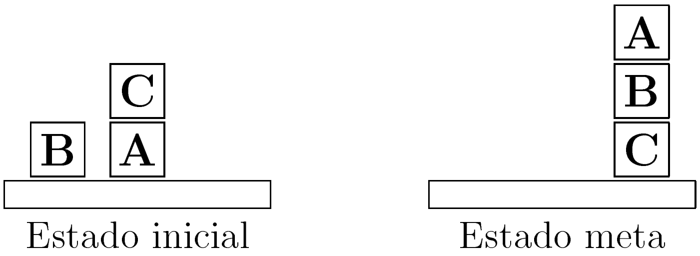
Bacharelado em Ciência da Computação — DCC/ICEx/UFMG
Inteligência Artificial — 2º semestre de 2001
Professor: Newton José Vieira
Exercício sobre Planejamento — Devolução: 11/04/02

(Exercício 11.4, página 365, de Russel & Norvig) A figura a seguir mostra um problema de planejamento do mundo dos blocos conhecido como a *Anomalia de Sussman*, um problema que os algoritmos dos anos 70 não conseguiam resolver.



Especifique o problema usando uma linguagem tipo STRIPS (como no capítulo 11 de Russell & Norvig) e use o algoritmo POP para resolvê-lo. Deverá ser apresentado um relatório mostrando a evolução do plano passo a passo. Não há necessidade de implementar o algoritmo POP: o relatório pode ser feito a mão, de preferência utilizando a notação gráfica. Observe que não basta apresentar o plano final, mas que devem ser apresentados todos os planos parciais obtidos durante a execução do algoritmo.