

# توابع و برنامه های عامل = معکوس برنامه

23

$$F: P^* \rightarrow A$$

- یک عامل کاملاً بوسیله تابع عامل مشخص می شود.
- یادآوری: تابع عامل دنباله ادراکی را به عمل نگاشت می کند.

□ یک تابع عامل (یا یک کلاس هم ارزی کوچک) عقلانی (rational) می باشد.

□ هدف: یافتن روشی به منظور پیاده سازی تابع عامل عقلانی به طور مختصر و مفید

?

# عامل مبتنی بر جدول جستجو

24

- یک روش به منظور توصیف تابع عامل
- نشان دهنده فعالیت مناسب برای هر دنباله ادراکی ممکن
- مثال: جدول دنیای جاروبرقی

Percept Sequence	Action
[A, Clean]	Right
[A, Dirty]	Suck
[B, Clean]	Left
[B, Dirty]	Suck
[A, Clean], [A, Clean]	Right
[A, Clean], [A, Dirty]	Suck
...	

# برنامه عامل مبتنی بر جدول جستجو

25

**function** TABLE-DRIVEN-AGENT(percept) **returns** an action

**static:** *percepts*, a sequence, initially empty

$f: P^* \rightarrow A$

*table*, a table of actions, indexed by percept sequence,  
initially fully specified

داده جدول جستجو به صورت یک تابع

append *percept* to the end of *percepts*

*action*  $\leftarrow$  LOOKUP(*percepts*, *table*)

**return** *action*

۱- داده خوانده می شود

۲- ...

۳- ...  
۴- ...  
۵- ...

۱۵۰  
۱۰

۱۰