

Zur Erinnerung:

- Programmieraufgaben können - soweit nicht anders angegeben - wahlweise in Java, C oder Lisp bearbeitet werden. In jedem Fall ist der Quell-Code gut zu dokumentieren. Lösungen schicken Sie bitte an julien.bidot@uni-ulm.de

Aufgabe 2-1 (6 Punkte)

Implementieren Sie einen linearen Planungsalgorithmus auf Basis der Inselsuche. Der unterstützende Sprachumfang sei STRIPS, entwerfen Sie hierzu einen geeigneten Mechanismus, Domänenmodell und Planungsproblem einzugeben.

Aufgabe 2-2 (4 Punkte)

Testen Sie Ihre Implementierung aus der vorigen Aufgabe an Problem der Klötzchenwelt. Wie verhält sich Ihr Planer bezüglich Variationen in der Domänen- und Problemspezifikation? Wie stark wird die Performanz des Systems durch die Zielselektion beeinflusst?