

Inteligência Artificial - Atividade

Prof. Fabrício Olivetti de França

3º Quadrimestre de 2018

Inteligência Artificial

Atividade Complementar

Implemente um ou mais algoritmos visto em aula aplicado a algum problema de busca ou na criação de um agente inteligente. Alguns exemplos de problemas podem ser retirados de:

- https://gym.openai.com/envs/#classic_control
- <https://www.mathsisfun.com/puzzles/logic-puzzles-index.html>
- <https://www.logic-puzzles.org/>
- <https://github.com/mpSchrader/gym-sokoban>

Restrições: o código deve ser implementado pelo aluno **individualmente** (podem se basear nos códigos fornecidos pelo professor). Não podem ser submetidos dois projetos com o mesmo algoritmo para o mesmo problema. Serão permitidos mais de um projeto para o mesmo problema com algoritmos diferentes ou mesmo algoritmo para problemas diferentes (com uma diferença significativa).

Avaliação: o projeto valerá até 1,0 ponto a ser acrescido na nota final. O processo de avaliação será subjetivo e levará em conta a dificuldade e originalidade do problema e algoritmo implementado.

Submissão: os projetos deverão ser submetidos na pasta `inteligencia-artificial/Olivetti/Projetos` no repositório `ufabc-students-bcc` mantido pelos e para os alunos do BCC. Basta pedir acesso no e-mail `ufabc.students.bcc@gmail.com` e submeter o projeto via `github.com` ou `git`. Em caso de problema para obter acesso, me avisem com antecedência.

Prazo: até 22/11/2018.