

NOME COMPLETO:	Matrícula:	TURMA:
Maria Eduarda Franklin da Costa de Paula	2020020004	PES-001

OBSERVAÇÕES: Total de Pontos = 10 pontos com peso 7. A atividade avaliativa deve ser realizada em uma folha de papel e submetida na sua respectiva pasta. Organize seus cálculos e/ou algoritmos de modo claro (letra legível) e sequenciado para permitir a correção. Qualquer ambiguidade será desconsiderada. Boa Avaliação!

ATIVIDADE CONTEXTUALIZADA 4

- Considerando o cenário descrito no texto e nos requisitos solicitados no item 2, crie um projeto organizado no git contendo:
- a. Milestones



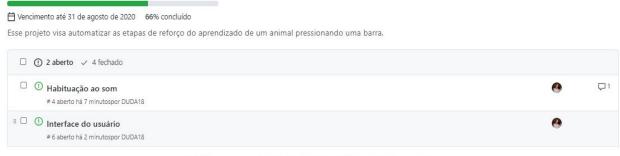
b. Issues

Automatização do processo de habituação de um animal

☐ ① 2 aberto ✓ 4 fechado	
☐	•
Etapa de habituação # 1 por DUDA18 foi fechadohá 2 minutos	•
Reforço do comportamento de aproximação # 2 por DUDA18 foi fechadohá 2 minutos	•
# 3 por DUDA18 foi fechadohá 2 minutos	•

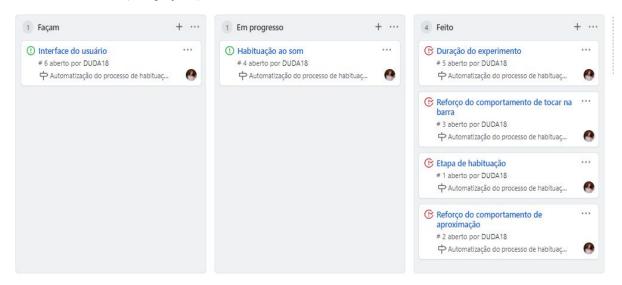


Automatização do processo de habituação de um animal



Q Dica! Você pode usar (shift) + (j) ou (shift) + (k) para mover itens com o teclado.

c. Quadro Kanban (Aba projetos)



d. Wiki



Habituação

A habituação é o mecanismo utilizada para gerar o aprendizado de algum animal, mediante de estímulo ou sinal após um período de exposição repetida. Vale salientar, que para despertar a curiosidade do bicho é dado recompensas positivas, e assim conseguindo modular o comportamento dele. Após, um tempo o animal está treinado e passa a demonstra o comportamento sem necessitar mais do estímulo. É importante deixar claro que, A habituação é um fenômeno generalizado entre as espécies animais, com isso podendo ocorrer desde os protozoários (Osborn et al, 1973; Wood, 1973) até os seres humanos (Glaser e Whittow, 1957; Sokolov, 1963; Sokolov, 1969). Além disso, esse fenômeno é considerado como uma das formas mais elementares de plasticidade comportamental (Humphrey, 1933; Harris, 1943; Thorpe, 1963; Thompson e Spencer, 1966; Groves e Thompson, 1970). Para entender mais sobre o assunto acessar o link a seguir:Behavioral habituation and sensitization

Objetivos

Automatizar o processo de habituação de apertar a barra.

- Controle habituação;
- · Controle do comportamento de aproximação;
- · Controle do comportamento de apertar a barra;
- · Controle do mecanismo de apertar a barra mediante um estímulo.

Referências

SATO, T. Behavioral habituation and sensitization. Psicol. USP v.6 n.1. São Paulo. 1995. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-51771995000100011. Acesso em: 19/08/2020

Obs: Tire as fotos do seu projeto organizado e insira num documento word juntamente com o programa a ser desenvolvido na questão 2. Organize tudo em uma pasta chamada ExercicioContextualizado4.

- Elabore um programa em python que atenda aos seguintes requisitos:
 Obs: Não devem ser utilizadas estruturas de programação que não estejam nas aulas 3 e 4.
 - a. Requisito 1: Habituação
 - i. Se o animal está habituado, registrar em uma variável
 - Requisito 2: Regime de aproximações sucessivas
 - i. Iniciar a variável com 30cm
 - ii. Se a variável de aproximação diminuiu (animal aproximou), liberar 0,5ml de rec
 - iii. Se animal tocou na barra 20x, retornar que o experimento passou para a próxima etapa
 - iv. Se o som1 foi emitido e o animal tocou na barra esquerda, liberar 0,5ml de rec
 - v. Caso contrário não liberar nada
 - vi. Se o som2 foi emitido e o animal tocou na barra direita, liberar 0,5ml de rec
 - vii. Caso contrário não liberar nada
 - viii. Se o experimento foi realizado 50x em 30min, apresentar que o experimento seguirá para a próxima fase.

```
print("******FASE DE HABITUAÇÃO ******")
habituacao=input("O animal está habituado, sim ou não?")
distancia=30 #R2: i
   print("O animal está habituado")
   habituado=True
else:
    print("Prossiga com os experimentos até ele está habituado")
print("\n ******Regime de aproximações sucessivas******")
print("\n Reforço do comportamento de se aproximar da barra")
aproximacao2=int(input("Quantos cm o animal se aproximou da barra:
"))
distanciaatual= aproximacao2-distancia
if (distanciaatual<30):</pre>
   print("Liberar 0.5 de rec")
Tocar=int(input("O animal tocou em alguma das barras, 1 para sim e
if (Tocar==1):
   print("Liberar 0.5 de rec")
toque=int(input("Quantas vezes o animal tocou na barra: "))
```

```
if (toque>=20 and toque<50):</pre>
     print("****O experimento passou para proxima etapa****")
print("\nReforço do comportamento de tocar a barra")
som=int(input("Qual som foi emitido 1 ou 2: "))
barra=int(input("O animal tocou a barra 1 (esquerda) ou na
(direita): "))
if (som==1 and barra==1):
   print("Liberar 0.5ml de rec")
elif(som==2 and barra==2):
   print("Liberar 0.5ml de rec")
   print("Não liberar recompensa!")
#vii
toque=input("Quantas vezes o experimento foi repetido?")
tempo= int(input("Qual foi o tempo de duração do experimento?"))
if(int(toque)>=50 and tempo <=30):
   print("*****O experimento seguirá para a próxima fase*****")
```