

Sesión	Desafío	Descripción	Fecha Límite	Puntaje
1	Sesion1_Dirigida.ipynb	Crear entorno de 4x4 con dos agentes reflexivos	05/10/2019	2
2	Sesion2_Tarea_Enunciado.ipynb	Implementar la función EightpuzzleSearchProblem y probar el agente de búsqueda	12/10/2019	1
3	ProyectoPacman1_Tarea.ipynb	Implementar la funciones: aStarSearch (astar) y uniformCostSearch (ucs)	02/11/2019	2
	Sesion3_Ejemplo_8puzzle_Tarea.ipynb	Completar las funciones: heuristic_distsManhattan, heuristic_distsStraightline, heuristic_Sequence	19/10/2019	2
	Sesion3_k3EnRaya_Ejemplo_y_Tarea.ipynb	Modificar la función compute_utility, para que funcione para el caso general de k en raya	19/10/2019	2
4	Sesion4_ConnectFour_Enunciado.ipynb	Implementar la clase ConnectFour	02/11/2019	2
5	pac36_behavioral_cloning_ML.rar	Completar las actividades del archivo Slides_ProyectoPacman2.pptx indicadas en color azul	02/11/2019	3
6	TBA	TBA	TBA	2
7	TBA	TBA	TBA	2
8	TBA	TBA	TBA	2
			TOTAL	20