

Sesión	Desafíos	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	Desafío6_1-MDP_grid_Pathfinding_Problem_Enunciado.ipynb	Completar funciones de iteración de valor.	24/11/2019	2
	Desafío6_2-MDP_enunciado.ipynb	Completar función value_iteration y resolver entorno del carro acelerando.	24/11/2019	2
7	Sesion7_Qlearning_Desafio.zip	Q-learning en un grid.	24/11/2019	2
8	p36_RL.rar	Completar las funciones para implementar Q-Learning en el entorno pacman de Berkeley.	24/11/2019	3
	p36_RL.rar	Completar las funciones para implementar Deep Q-Learning en el entorno pacman de Berkeley.	24/11/2019	3
			TOTAL	26
		*El plazo límite de los desafios del 5 al 8 es hasta el domingo 24/11/2019 (23:59).		
		*El puntaje mínimo para aprobar el curso es de 11 puntos.		