

Universidade Federal de Sergipe - UFS Departamento de Sistemas de Informação - Itabaiana - DSI/Ita INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - SINF0042

PROJETO 01

Prof. Dr. Alcides Xavier Benicasa

ATUALIZADO COM AVALIAÇÕES E COMENTÁRIOS

1 Descrição do Projeto

O objetivo deste trabalho é fazer com que o aluno utilize as técnicas de busca aprendidas na disciplina de Inteligência Artificial para desenvolver uma aplicação, sugerida pelo aluno, que seja funcional e relevante, atendo-se aos conceitos estudados.

2 Critérios de Avaliação

2.1 Documentação Digital, Código Fonte, Apresentação e Vídeos

A documentação digital deverá conter:

- Apresentação (formato disponível .ppt);
- O projeto completo desenvolvido;
- Compilação em formato executável do projeto implementado;
- Vídeos das apresentações dos integrantes.
- Vídeo da execução do programa desenvolvido: este vídeo não contará no tempo de apresentação da equipe ou aluno.

Toda a documentação digital deverá ser enviada por e-mail, até a data prevista, para todos o professor da disciplina (alcides@academico.ufs.br). O e-mail deverá seguir o seguinte formato¹:

- Assunto do e-mail: SINF0042 IA PROJETO 01 EQUIPE N^0 ___
- Corpo de e-mail:
 - Título do programa ao qual sua equipe é responsável;
 - Integrantes da equipe e os números dos slides que cada um irá apresentar;
 - -Link(s) para os vídeos das apresentações. De preferência utilizem o $Google\ Drive.$

¹E-mails fora de padrão serão desconsiderados.

2.2 Conhecimento do Código

Para a avaliação do conhecimento do aluno sobre o código desenvolvido, cada integrante deverá ter participação de, no máximo, 2 minutos no vídeo do grupo, de forma que seja possível ver cada aluno apresentando uma parte do projeto, bem como sua respectiva apresentação. O aluno será avaliado pela profundidade e conhecimento do assunto apresentado, que deve ser um dos assuntos vistos. O integrante que não apresentar receberá nota 0(zero) no projeto.

3 Composição da Nota

Este projeto irá compor a nota do projeto da Unidade I e terá o peso 4.

4 Data de Entrega

Todos os projetos deverão ser entregues até o dia 16/07/2023. Não serão aceitos projetos atrasados. Cada equipe terá o total de 10 minutos para a defesa.

5 Observações Importantes

• Todos os componentes devem ter a capacidade de responder qualquer pergunta a respeito do trabalho do grupo, trabalhos que forem copiados entre grupo ou turmas receberão nota zero e trabalhos não enviados receberão nota zero.

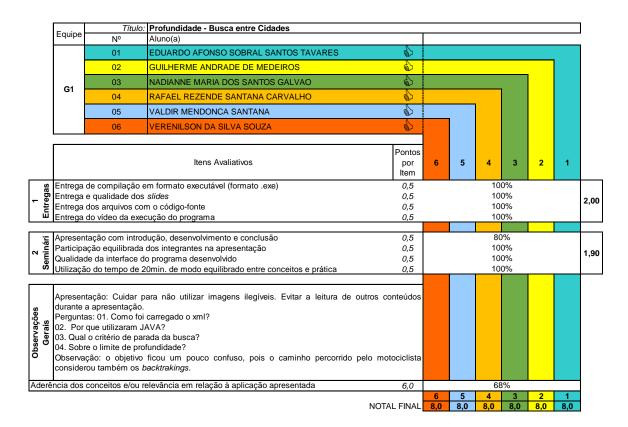
6 Constituição das Equipes

Equipes (total de 5^2) serão definidas no dia 06/06/2023.

²Sendo 5 equipes de 5 alunos.

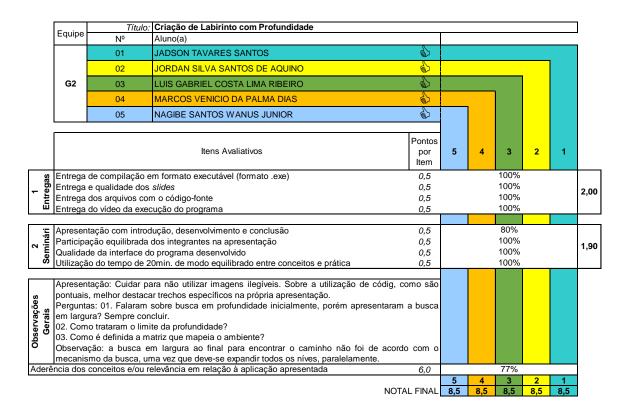
6.1 Equipe 01

Equipe	Integrantes		Título da Aplicação	
G1		EDUARDO AFONSO SOBRAL SANTOS TAVARES	Profundidade - Busca entre Cidades	
	1	GUILHERME ANDRADE DE MEDEIROS		
		NADIANNE MARIA DOS SANTOS GALVAO		
		RAFAEL REZENDE SANTANA CARVALHO		
		VALDIR MENDONCA SANTANA		
		VERENILSON DA SILVA SOUZA		



6.2 Equipe 02

Equipe	Integra	ntes	Título da Aplicação	
G2		JADSON TAVARES SANTOS	Criação de Labirinto com Profundidade	
		JORDAN SILVA SANTOS DE AQUINO		
		LUIS GABRIEL COSTA LIMA RIBEIRO		
	9	MARCOS VENICIO DA PALMA DIAS		
	3	NAGIBE SANTOS WANUS JUNIOR		



- Para acessar a apresentação deste projeto clique [AQUI].
- Para acessar os arquivos deste projeto clique [AQUI].

6.3 Equipe 03

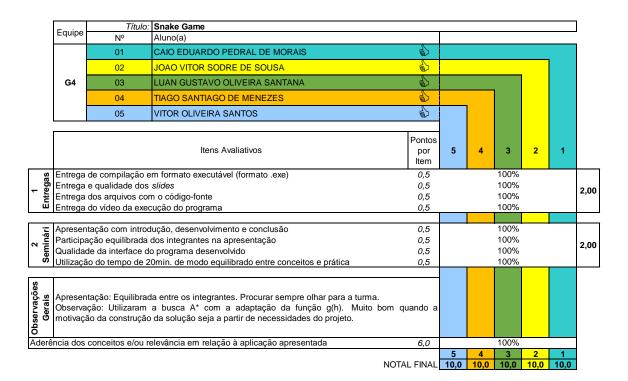
Equipe	Integrantes		Título da Aplicação	
G3		JULIA DE SOUZA LIMA	Projeto IA Labirinto	
		MAGDA TAINY NUNES AMARAL		
		MARCOS MACHADO DA SILVA		

		Título:	Projeto IA Labirinto					
	Equipe	Nº	Aluno(a)					
		01	JULIA DE SOUZA LIMA					
	G3	02	MAGDA TAINY NUNES AMARAL					
		03	MARCOS MACHADO DA SILVA					
			Itens Avaliativos	Pontos por Item	3	2	1	
gas	Entrega	de compilação e e qualidade dos	m formato executável (formato .exe)	0,5 0.5		100% 100%		
1 Entregas	Entrega	dos arquivos cor		0,5 0,5		100%		2,00
ũ	Entrega	do vídeo da exec	cução do programa	0,5		100%		
=	Apreser	ntação com introd	lução, desenvolvimento e conclusão	0.5		100%		
2 eminári	Participa	ação equilibrada	dos integrantes na apresentação	0,5		100%		2,00
						100% 100%		2,00
S	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática 0,5							
Observações Gerais	Apresentação: Equilibrada entre os integrantes. Observação: Seria interessante a utilização da Busca A* em um cenário dinâmico, de forma a observar seu comportamente de acordo com origens e objetivos diferentes.							
Aderê	ncia dos	conceitos e/ou re	elevância em relação à aplicação apresentada	6,0		60%		
				NOTAL FINIAL	3	2	1	
				NOTAL FINAL	7,6	7,6	7,6	l

- Para acessar o vídeo da apresentação deste projeto clique [AQUI].
- Para acessar o executável deste projeto clique [AQUI].
- Para acessar os *slides* deste projeto clique [AQUI].

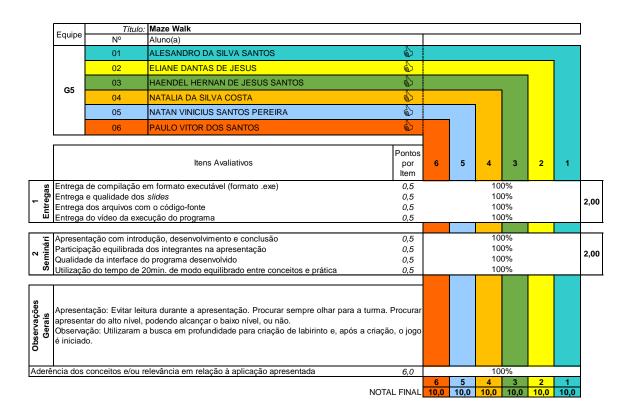
6.4 Equipe 04

Equipe	Integrantes		Título da Aplicação
G4		CAIO EDUARDO PEDRAL DE MORAIS	Snake Game
	8	JOAO VITOR SODRE DE SOUSA	
		LUAN GUSTAVO OLIVEIRA SANTANA	
		TIAGO SANTIAGO DE MENEZES	
		VITOR OLIVEIRA SANTOS	



6.5 Equipe 05

Equipe	Integrantes		Título da Aplicação
G5		ALESANDRO DA SILVA SANTOS	Maze Walk
		ELIANE DANTAS DE JESUS	
		HAENDEL HERNAN DE JESUS SANTOS	
		NATALIA DA SILVA COSTA	
		NATAN VINICIUS SANTOS PEREIRA	
		PAULO VITOR DOS SANTOS	



6.6 Equipe 06

Equipe	Integra	intes	Título da Aplicação
G6		BRUNA KEILA OLIVEIRA SANTOS	Labirinto resolvido por Buscas
		EDUARDO SANTOS SANTANA BISPO	
	8	JANAINA FERREIRA SANTOS	
	-	THALYTA COSTA DOS SANTOS	

