



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 Nº ---*
- 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*.

¹ *E-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 5²) serão definidas no dia **06/06/2023**.

²Sendo 5 equipes de 5 alunos.






6.1 Equipe 01

Equipe	Integrantes	Título da Aplicação
G1	     	<i>Profundidade - Busca entre Cidades</i>

Equipe	Título: Profundidade - Busca entre Cidades	
	Nº	Aluno(a)
G1	01	EDUARDO AFONSO SOBRAL SANTOS TAVARES
	02	GUILHERME ANDRADE DE MEDEIROS
	03	NADIANNE MARIA DOS SANTOS GALVAO
	04	RAFAEL REZENDE SANTANA CARVALHO
	05	VALDIR MENDONCA SANTANA
	06	VERENILSON DA SILVA SOUZA
Itens Avaliativos		Pontos por Item
		6 5 4 3 2 1
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)	0,5 100%
	Entrega e qualidade dos <i>slides</i>	0,5 100%
	Entrega dos arquivos com o código-fonte	0,5 100%
	Entrega do vídeo da execução do programa	0,5 100%
		2,00
2 Seminário	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão	0,5 80%
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação	0,5 100%
	Qualidade da interface do programa desenvolvido	0,5 100%
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática	0,5 100%
		1,90
Observações Gerais	Apresentação: Cuidar para não utilizar imagens ilegíveis. Evitar a leitura de outros conteúdos durante a apresentação.	
	Perguntas: 01. Como foi carregado o xml? 02. Por que utilizaram JAVA? 03. Qual o critério de parada da busca? 04. Sobre o limite de profundidade? Observação: o objetivo ficou um pouco confuso, pois o caminho percorrido pelo motociclista considerou também os <i>backtrackings</i> .	
Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada		6,0 68%
NOTAL FINAL		6 5 4 3 2 1 8,0 8,0 8,0 8,0 8,0 8,0

- Para acessar os arquivos deste projeto clique [\[AQUI\]](#).




6.2 Equipe 02

Equipe	Integrantes	Título da Aplicação
G2	    	<i>Criação de Labirinto com Profundidade</i>

Equipe		Título: Criação de Labirinto com Profundidade											
		Nº	Aluno(a)										
G2	01	JADSON TAVARES SANTOS	👍										
	02	JORDAN SILVA SANTOS DE AQUINO	👍										
	03	LUIS GABRIEL COSTA LIMA RIBEIRO	👍										
	04	MARCOS VENICIO DA PALMA DIAS	👍										
	05	NAGIBE SANTOS WANUS JUNIOR	👍										
			Itens Avaliativos	Pontos por Item	5	4	3	2	1				
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)			0,5	100%					2,00			
	Entrega e qualidade dos slides			0,5	100%								
	Entrega dos arquivos com o código-fonte			0,5	100%								
	Entrega do vídeo da execução do programa			0,5	100%								
2 Seminári	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão			0,5	80%					1,90			
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação			0,5	100%								
	Qualidade da interface do programa desenvolvido			0,5	100%								
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática			0,5	100%								
Observações Gerais	Apresentação: Cuidar para não utilizar imagens ilegíveis. Sobre a utilização de código, como são pontuais, melhor destacar trechos específicos na própria apresentação. Perguntas: 01. Falaram sobre busca em profundidade inicialmente, porém apresentaram a busca em largura? Sempre concluir. 02. Como trataram o limite da profundidade? 03. Como é definida a matriz que mapeia o ambiente? Observação: a busca em largura ao final para encontrar o caminho não foi de acordo com o mecanismo da busca, uma vez que deve-se expandir todos os níveis, paralelamente.												
	Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada			6,0	77%								
				5	4	3	2	1					
				8,5	8,5	8,5	8,5	8,5					
				NOTAL FINAL									

- 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	  	<i>Projeto IA Labirinto</i>

Equipe		Título: Projeto IA Labirinto					
		Nº	Aluno(a)				
G3	01	JULIA DE SOUZA LIMA	👍				
	02	MAGDA TAINY NUNES AMARAL	👍				
	03	MARCOS MACHADO DA SILVA	👍				
			Itens Avaliativos	Pontos por Item	3	2	1
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)			0,5	100%	2,00	
	Entrega e qualidade dos <i>slides</i>			0,5	100%		
	Entrega dos arquivos com o código-fonte			0,5	100%		
	Entrega do vídeo da execução do programa			0,5	100%		
2 Seminári	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão			0,5	100%	2,00	
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação			0,5	100%		
	Qualidade da interface do programa desenvolvido			0,5	100%		
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática			0,5	100%		
Observações Gerais	Apresentação: Equilibrada entre os integrantes. Observação: Seria interessante a utilização da Busca A* em um cenário dinâmico, de forma a observar seu comportamento de acordo com origens e objetivos diferentes.						
	Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada			6,0	60%		
					3	2	1
					7,6	7,6	7,6
					NOTAL FINAL		

- 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  JOAO VITOR SODRE DE SOUSA  LUAN GUSTAVO OLIVEIRA SANTANA  TIAGO SANTIAGO DE MENEZES  VITOR OLIVEIRA SANTOS	<i>Snake Game</i>

Equipe		Título: Snake Game							
		Nº	Aluno(a)						
G4	01	CAIO EDUARDO PEDRAL DE MORAIS	👍						
	02	JOAO VITOR SODRE DE SOUSA	👍						
	03	LUAN GUSTAVO OLIVEIRA SANTANA	👍						
	04	TIAGO SANTIAGO DE MENEZES	👍						
	05	VITOR OLIVEIRA SANTOS	👍						
Itens Avaliativos			Pontos por Item	5	4	3	2	1	
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)		0,5	100%					2,00
	Entrega e qualidade dos slides		0,5	100%					
	Entrega dos arquivos com o código-fonte		0,5	100%					
	Entrega do vídeo da execução do programa		0,5	100%					
2 Seminári	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão		0,5	100%					2,00
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação		0,5	100%					
	Qualidade da interface do programa desenvolvido		0,5	100%					
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática		0,5	100%					
Observações Gerais	Apresentação: Equilibrada entre os integrantes. Procurar sempre olhar para a turma. Observação: Utilizaram a busca A* com a adaptação da função g(h). Muito bom quando a motivação da construção da solução seja a partir de necessidades do projeto.								
	Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada		6,0	100%					
			5	4	3	2	1		
NOTAL FINAL			10,0	10,0	10,0	10,0	10,0		

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

6.5 Equipe 05

Equipe	Integrantes	Título da Aplicação
G5	     	Maze Walk

Equipe		Título: Maze Walk							
		Nº	Aluno(a)						
G5	01	ALESANDRO DA SILVA SANTOS	👍						
	02	ELIANE DANTAS DE JESUS	👍						
	03	HAENDEL HERNAN DE JESUS SANTOS	👍						
	04	NATALIA DA SILVA COSTA	👍						
	05	NATAN VINICIUS SANTOS PEREIRA	👍						
	06	PAULO VITOR DOS SANTOS	👍						
Itens Avaliativos			Pontos por Item	6	5	4	3	2	1
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)		0,5	100%					2,00
	Entrega e qualidade dos slides		0,5	100%					
	Entrega dos arquivos com o código-fonte		0,5	100%					
	Entrega do vídeo da execução do programa		0,5	100%					
2 Seminário	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão		0,5	100%					2,00
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação		0,5	100%					
	Qualidade da interface do programa desenvolvido		0,5	100%					
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática		0,5	100%					
Observações Gerais	Apresentação: Evitar leitura durante a apresentação. Procurar sempre olhar para a turma. Procurar apresentar do alto nível, podendo alcançar o baixo nível, ou não. Observação: Utilizaram a busca em profundidade para criação de labirinto e, após a criação, o jogo é iniciado.								
	Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada		6,0	100%					
			6	5	4	3	2	1	
NOTAL FINAL			10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	

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

6.6 Equipe 06

Equipe	Integrantes	Título da Aplicação
G6	 BRUNA KEILA OLIVEIRA SANTOS  EDUARDO SANTOS SANTANA BISPO  JANAINA FERREIRA SANTOS  THALYTA COSTA DOS SANTOS	<i>Labirinto resolvido por Buscas</i>

Equipe	Título:	Labirinto resolvido por Buscas					
	Nº	Aluno(a)					
G6	01	BRUNA KEILA OLIVEIRA SANTOS	👍				
	02	EDUARDO SANTOS SANTANA BISPO	👍				
	03	JANAINA FERREIRA SANTOS	👍				
	04	THALYTA COSTA DOS SANTOS	👍				
Itens Avaliativos			Pontos por Item	4	3	2	1
1 Entregas	Entrega de compilação em formato executável (formato .exe)		0,5			100%	
	Entrega e qualidade dos slides		0,5			100%	
	Entrega dos arquivos com o código-fonte		0,5			100%	
	Entrega do vídeo da execução do programa		0,5			100%	
2 Seminári	Apresentação com introdução, desenvolvimento e conclusão		0,5			100%	
	Participação equilibrada dos integrantes na apresentação		0,5			100%	
	Qualidade da interface do programa desenvolvido		0,5			100%	
	Utilização do tempo de 20min. de modo equilibrado entre conceitos e prática		0,5			100%	
Observações Gerais	Apresentação: Legal a utilização de código direto no slide e legível. Observação: Utilizaram diversas buscas para resolução do problema do labirinto.						
	Aderência dos conceitos e/ou relevância em relação à aplicação apresentada		6,0			100%	
			4	3	2	1	
NOTAL FINAL			10,0	10,0	10,0	10,0	

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