

Inteligência Artificial, 2016/2017

3º trabalho prático

Tema livre

Fernando Lobo

1 Descrição

O 3º e último trabalho prático para avaliação consiste no desenvolvimento de um programa feito em Java para resolver um problema à vossa escolha que envolva uma técnica de IA abordada nas aulas teóricas, mas que seja distinta daquela que usaram nos trabalhos práticos 1 e 2. Isto é, não devem usar uma abordagem de procura em espaço de estados de agente único, nem uma abordagem de computação evolutiva. Deixa-se algumas ideias de possíveis trabalhos, mas são meras sugestões.

- programa para jogar às damas (ou xadrez, ou outro jogo de tabuleiro com 2 jogadores) usando a matéria dada sobre agentes adversários.
- programa que reconhece dígitos manuscritos (ou caracteres do alfabeto).

2 Submissão e prazo de entrega

- Código fonte e um relatório em PDF que explique o problema que resolveram, a concepção e implementação da abordagem de IA ao problema, e os resultados obtidos.
- A submissão deve ser feita por email para fernando.lopez@gmail.com. O assunto do email deve ser IA tp3 Gdd. (Example: IA tp3 G05). O email deverá conter 2 anexos.
 - ficheiro PDF para o relatório. O nome do ficheiro tem de ser **relat-Gdd.pdf**, onde *dd* é o vosso número de grupo. (Exemplo: **relat-G05.pdf**)
 - ficheiro ZIP com o código fonte em Java. O nome do ficheiro tem de ser: **codigo-Gdd.zip**, onde *dd* é o vosso número de grupo. (Exemplo: **codigo-G05.zip**)
- Prazo: **19/Mai/2017**