

 <p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAHIA Campus de Vitória da Conquista</p>	DISCIPLINA	<b>INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL</b>
	Nota máxima	<b>10 Pontos</b>
	Professor	<b>Luis Paulo da Silva Carvalho</b>
	Data de entrega	<b>03/12/2025</b>

## 1. Introdução

Este trabalho destina-se a avaliar os alunos da disciplina de **INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL** em relação ao conteúdo e práticas compreendidos em sala de aula. Especificamente, deve ser criado um *Chatterbot* ou Robô de Atendimento.

## 2. Escopo do trabalho

O trabalho deve ser realizado INDIVIDUALMENTE. Ele consiste na concretização de uma solução completa de Robô de Atendimento (automação e testes), escrito em linguagens de programação, PYTHON e JAVASCRIPT, devendo estar restrito aos conteúdos teóricos e práticos vistos durante as aulas.

## 3. Instruções gerais

As seguintes instruções devem ser atentamente observadas e cumpridas:

1. O robô deve focar, obrigatoriamente, em responder perguntas relacionadas ao tema escolhido para realizar a AVALIAÇÃO I. O robô pode informar sobre, por exemplo: (i) um assunto atrelado ao tema, (ii) boas práticas relacionadas ao tema, (iii) passos necessários para realizar alguma atividade relacionada ao tema, (iv) informações científicas ou estatísticas relacionadas ao tema, (v) vender algum produto ou curso relacionado ao tema;
2. De forma alguma o robô desenvolvido por mim em sala de aula poderá ser reutilizado para realizar o seu trabalho. Ou seja, o mini-mundo escolhido NÃO pode conter um robô que responda perguntas sobre o IFBA ou sobre alguma instituição de ensino fictícia ou real;
3. O robô deve ser construído utilizando os recursos apresentados e exemplificados durante as aulas: linguagem de programação PYTHON e bibliotecas de suporte à criação de Robôs de Atendimento, exemplo: **chatterbot**. Todavia, se quiser e achar necessário, o aluno pode adicionar outras bibliotecas e *frameworks* para que possa automatizar o robô. Ou seja, o produto final deve conter, obrigatoriamente, a biblioteca **chatterbot**, mas são admitidos quaisquer outros recursos que sejam julgados necessários;
4. A automação de testes deverá também ser escrita em PYTHON;
5. O robô também deverá ser acessado como um serviço através de um navegador web (sala de bate-papo), conforme desenvolvido/exemplificado em sala de aula utilizando a linguagem JAVASCRIPT;
6. Depois de criar o robô, o aluno deverá realizar uma captura de vídeo para explicar o tema, o funcionamento do robô e os testes. O vídeo deverá ser entregue para mim. O vídeo deve conter imagem e som. O vídeo pode ser enviado para o *youtube* ou para o *google drive*. O link para o vídeo deve ser testado para verificar se é possível alguém realizar acesso externo a ele;
7. O código-fonte só será avaliado se ocorrer o envio do vídeo explicativo. Caso contrário, será atribuída nota ZERO tanto pro vídeo quanto para o código-fonte;
8. Também deverão ser entregues os arquivos-fonte: os scripts PY, arquivos JS, as configurações JSON, o arquivo REQUIREMENTS.TXT com as dependências e quaisquer outros arquivos necessários para executar o robô;
9. Para cada tema deve ser definido um arquivo de configuração, na forma de um dicionário externo JSON, possibilitando a configuração/treinamento do robô e perguntas que ele é capaz de interpretar;
10. É esperado que, por cada tema, o robô desenvolvido consiga responder a, no mínimo, 5 perguntas, fora as saudações, e que tais perguntas sejam previstas e configuradas a partir do dicionário externo;
11. Para cada uma das perguntas devem ser fornecidas, pelo menos, 3 variações. Exemplo: "onde o ifba está localizado?", "onde fica o ifba?", "onde vocês funcionam?";
12. Todas as perguntas e todas as saudações adicionadas ao robô devem ser testadas através de casos de testes;
13. Oferece suporte na forma de atendimentos até o dia 25/11/2025.

## 4. Lista de itens a serem entregues

1. O código-fonte do robô e dos testes escritos em linguagens PYTHON e JAVASCRIPT;
2. Um vídeo contendo uma apresentação do tema e do funcionamento do robô.

**ATENÇÃO:** foi disponibilizada uma atividade no CLASSROOM da disciplina para realizar a entrega. Não serão permitidas outras

	DISCIPLINA	<b>INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL</b>
	Nota máxima	<b>10 Pontos</b>
	Professor	<b>Luis Paulo da Silva Carvalho</b>
	Data de entrega	<b>03/12/2025</b>

formas de entrega, tais como, por exemplo, e-mail. A não entrega da atividade pelo CLASSROOM acarretará em atribuição de nota ZERO para a atividade.

## 5. Barema

O cálculo da nota da avaliação obedecerá à fórmula:

NOTA (AVALIAÇÃO II)	
ITEM A SER ENTREGUE	VALOR
(a) Código-fonte <b>FUNCIONANDO</b> (treinamento + robô/serviço + acesso pela web/browser)	7
(b) Testes <b>FUNCIONANDO</b>	2
(c) Vídeo de apresentação	1
TOTAL (a + b + c)	10

**ATENÇÃO:** (1) a não obediência às premissas e aos requisitos descritos nas instruções e que estejam relacionadas ao itens a serem entregues resulta em atribuição de nota ZERO ao item faltoso ou defeituoso, (2) A ocorrência de plágio (cópia de outros trabalhos) será punida, com o aluno obtendo uma nota ZERO. A ocorrência também será notificada à coordenação do curso.