Aprendizes III:

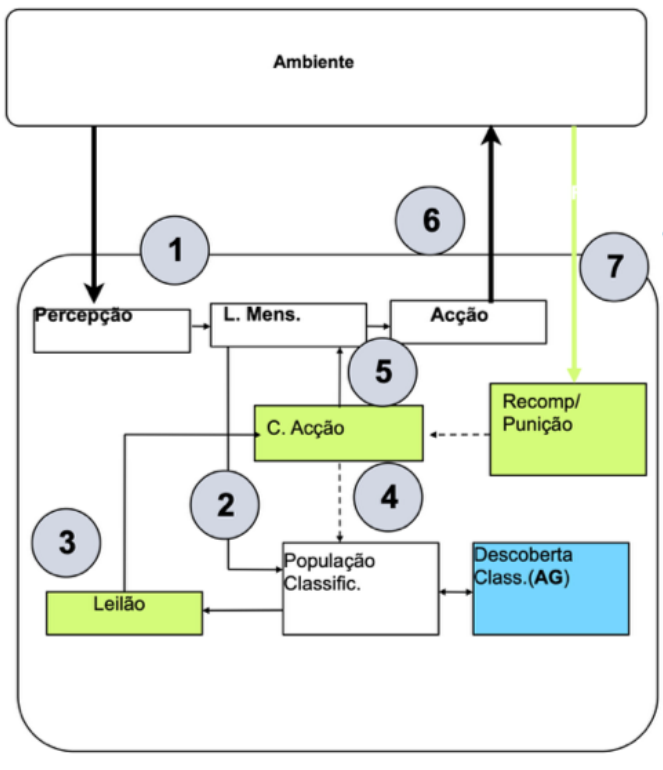
3. Abordagem Biológica:

3.1. Sistemas Classificadores:

Sistema baseado em regras ou classificadores capaz de aprender com a experiência.

Mensagem ("01001110...") ≠ Classificador (if <condição> então <ação> com n força).

3.1.1. Arquitetura:



Ambiente: interage com o sistema

Percepção: agente interage com o ambiente.

Lista Mens: onde percepções/resultados são saved.

Pop. Classificadores: Conjunto de regras disponiveis

Leilão: Seleção de regras.

Conj. Ações: Onde a ação é decidida

Recomp/Punição: Feedback do ambiente

Descoberta Classificadores: Gerar novos classificadores

Ação: o agente interage com o ambiente.

- Leilão: Cada classificador coloca parte da sua força em jogo o que ganhar paga aos outros.
- Taxação: valor que cada classificador paga quer tenha ido ao jogo ou não.