

Trabalho de Robótica Computacional

O que entregar?

1. Código do que foi feito com comentários (em Octave, Python ou em que quiser);

2. Apresentação em PDF contendo:

Explicação do jogo (Graficamente com texto indicando o que é, nada de encher de texto).

Campo potencial

Como foi feito o campo potencial aplicado no jogo (não precisa de código, fazer graficamente)

Kalman

Onde usou Kalman (se foi para filtrar, rastrear, prever e/ou fazer inversa)

Q-learning

Ações aplicadas, Estados e Recompensas.

Vídeo

1. Campo potencial (1 jogada, não precisa vencer)
2. Melhoria com Kalman (1 jogada, não precisa vencer)
3. Q-learning puro (1 jogada, caso fez o próximo item, várias se só fez ele)
4. Q-learning com instinto (1 episódio) e (vários episódios para mostrar que ele aprendeu bem. Só o ultimo episodio treinado)

Distribuição de pontos

1. Campo potencial (20 pontos)
2. Kalman (20 pontos)
3. Q-learning puro (20 pontos)
4. Q-learning com instinto (100 pontos, pois envolve tudo).