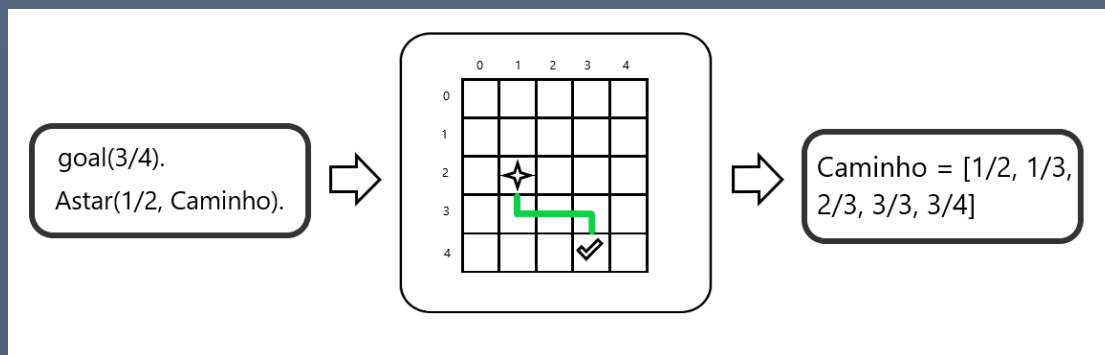


Problemas

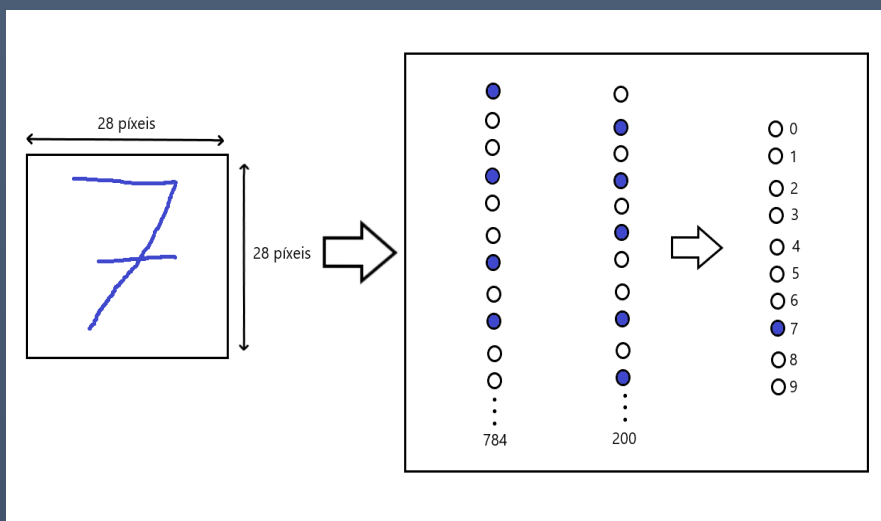
- ❖ Ler um código de destino;
- ❖ Calcular o caminho para o mesmo;
- ❖ Apresentar o funcionamento numa interface gráfica.

- ✓ Algoritmo de pesquisa A*, em Prolog, para o cálculo da rota para o destino;



Soluções

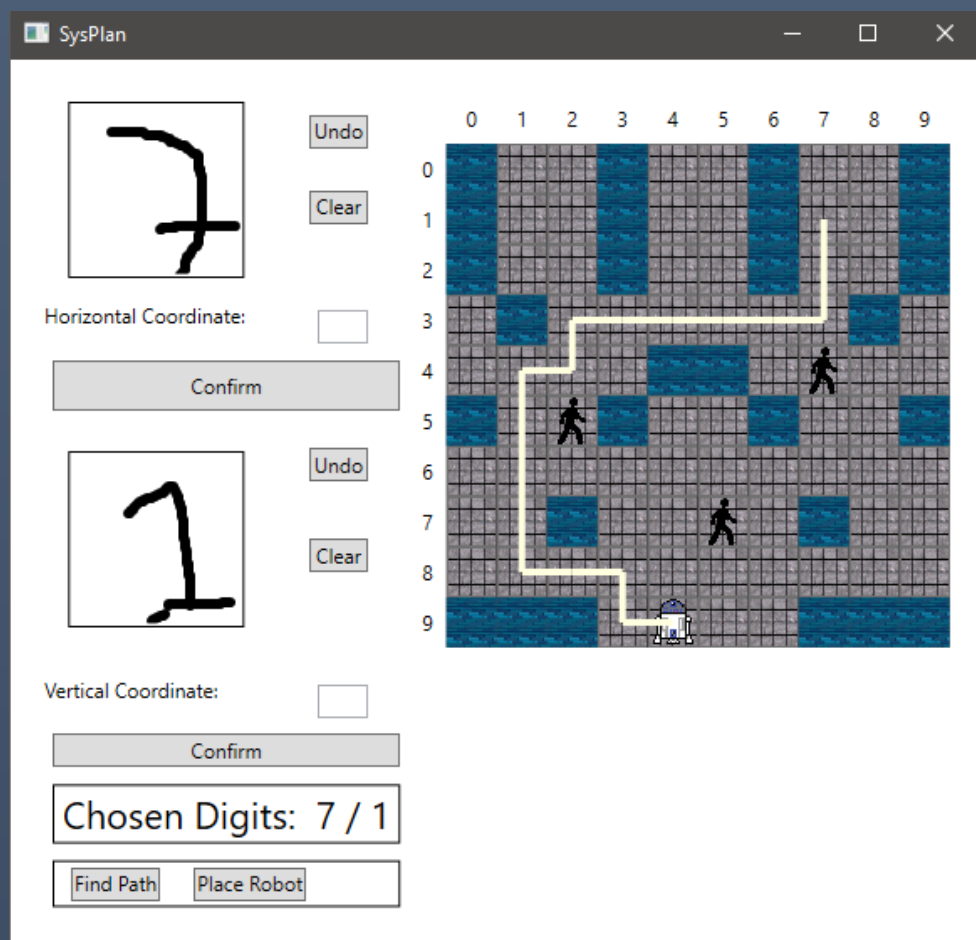
- ✓ Rede Neuronal para ler os dígitos manuscritos do código de destino;



- ✓ Comunicação entre Prolog e C#



- ✓ Interface de utilizador desenvolvida com WPF;



SWI Prolog

