|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CURSO:** | **Ciência da Computação** | **SEMESTRE:** | 8o |
| **DISCIPLINA:** | **Inteligência Artificial e Computacional** | | |
| **PROFESSOR:** | Ivan Carlos Alcântara de Oliveira | | |
| **CH:** | 80 horas | | |
| **Data de Entrega** | 12 de setembro | | |
| **Nome do Aluno 1** | Richard Matheus Pinheiro dos Santos | | |
| **Matrícula 1** | 710273-4 | | |

Assunto: Agentes Inteligentes – Parte II – Programação de um Agente Inteligente Simples

Considerando programa do agente inteligente exemplo da aula “Robô Guepardo”, e o cenário a seguir para um agente inteligente simples, denominado “Robô Gato”:

Ambiente: Parque do Carmo contendo

Coisas (em qualquer quantidade): Comida, Lago, Árvore, Pessoa, Água, Rato, Grama, Obstáculo, Cachorro, Gato ou Nada. Isso indica que você pode programar o cenário para conter qualquer quantidade de itens neste ambiente, ok!

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Percepção | Sente Comida | Sente Lago | Sente Árvore | Sente Pessoa | Sente Água | Sente Rato |
| Ação | Comer | Nadar | Subir | Fazer Carinho | Beber | Caçar |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Percepção | Sente Grama | Sente Obstáculo | Sente Cachorro | Sente Gato | Sente Nada |
| Ação | Rolar na grama | Pular | Fugir | Namorar | Mover |

Depois de atuar sobre cada “Coisa”, a “Coisa” pode ser removida do cenário!

Fazer uso do Jupyter Notebook para atualizar o programa do agente criando o “Robô Gato” juntamente com o seu ambiente, percepções e ações.

Não se esquecer de atualizar os comentários internos ao Jupyter Notebook e ao programa atualizado.

Realizar os testes e entregar o arquivo do Jupyter Notebook contendo esses testes.