

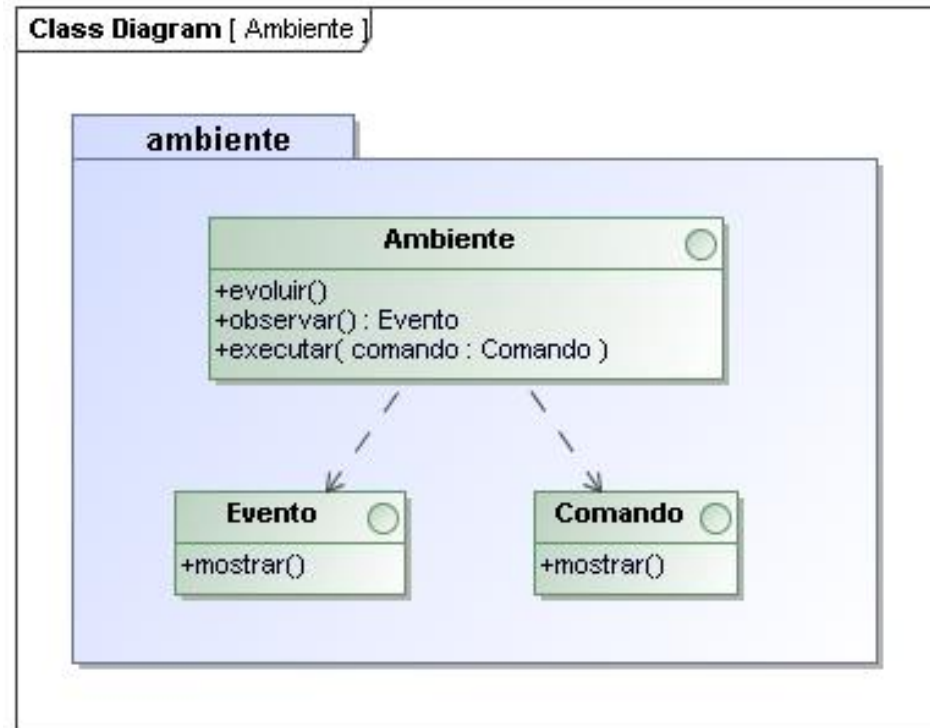
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA SISTEMAS AUTÓNOMOS

Projecto – Parte 1

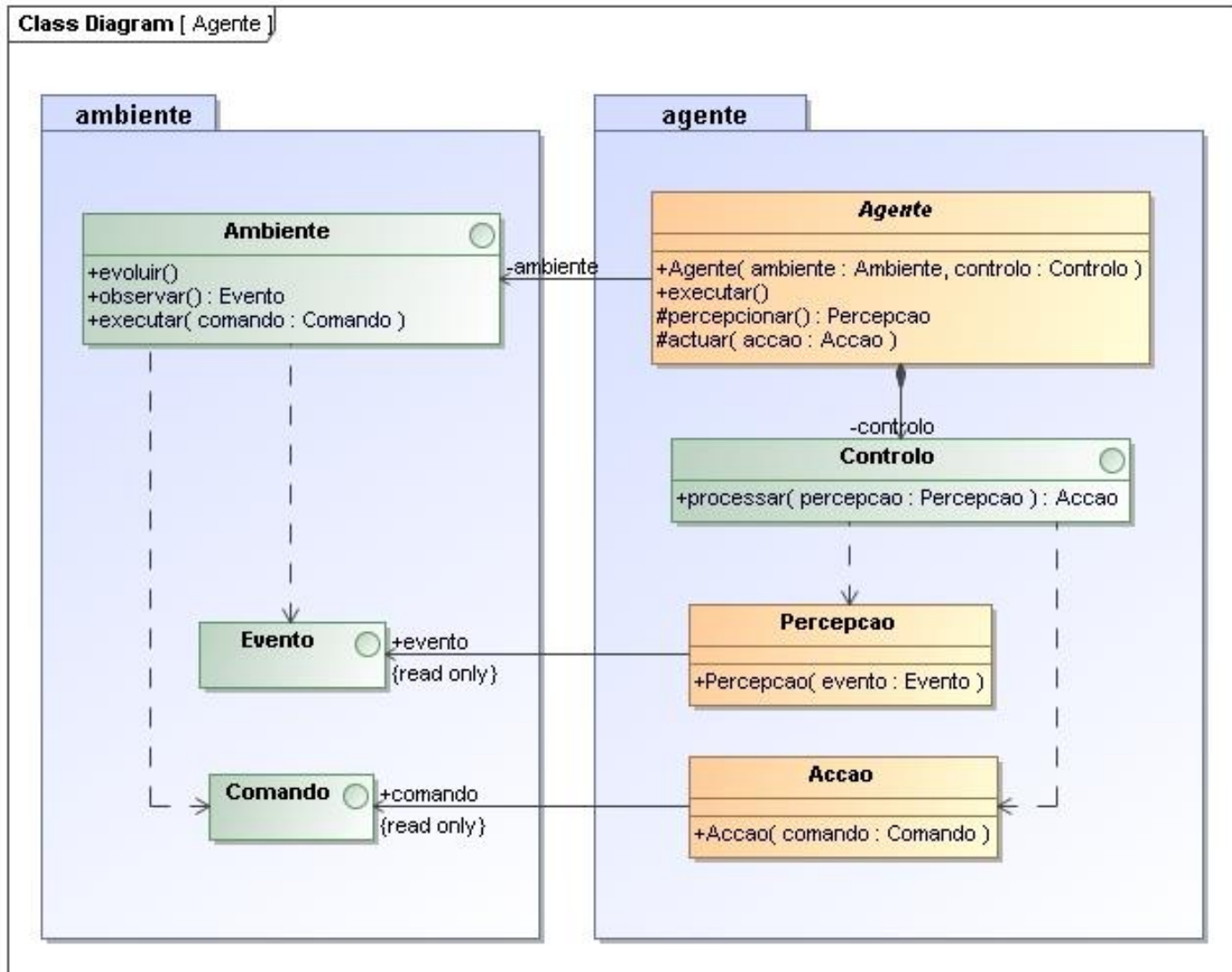
ARQUITECTURA DE APOIO AO PROJECTO

- A arquitectura de apoio ao projecto serve de referência para o desenvolvimento do projecto a realizar
- Deve ser adaptada ou complementada de acordo com a concretização específica estudada nas aulas
- Apenas é considerada para avaliação a concretização da arquitectura de acordo com o estudado e indicado nas aulas

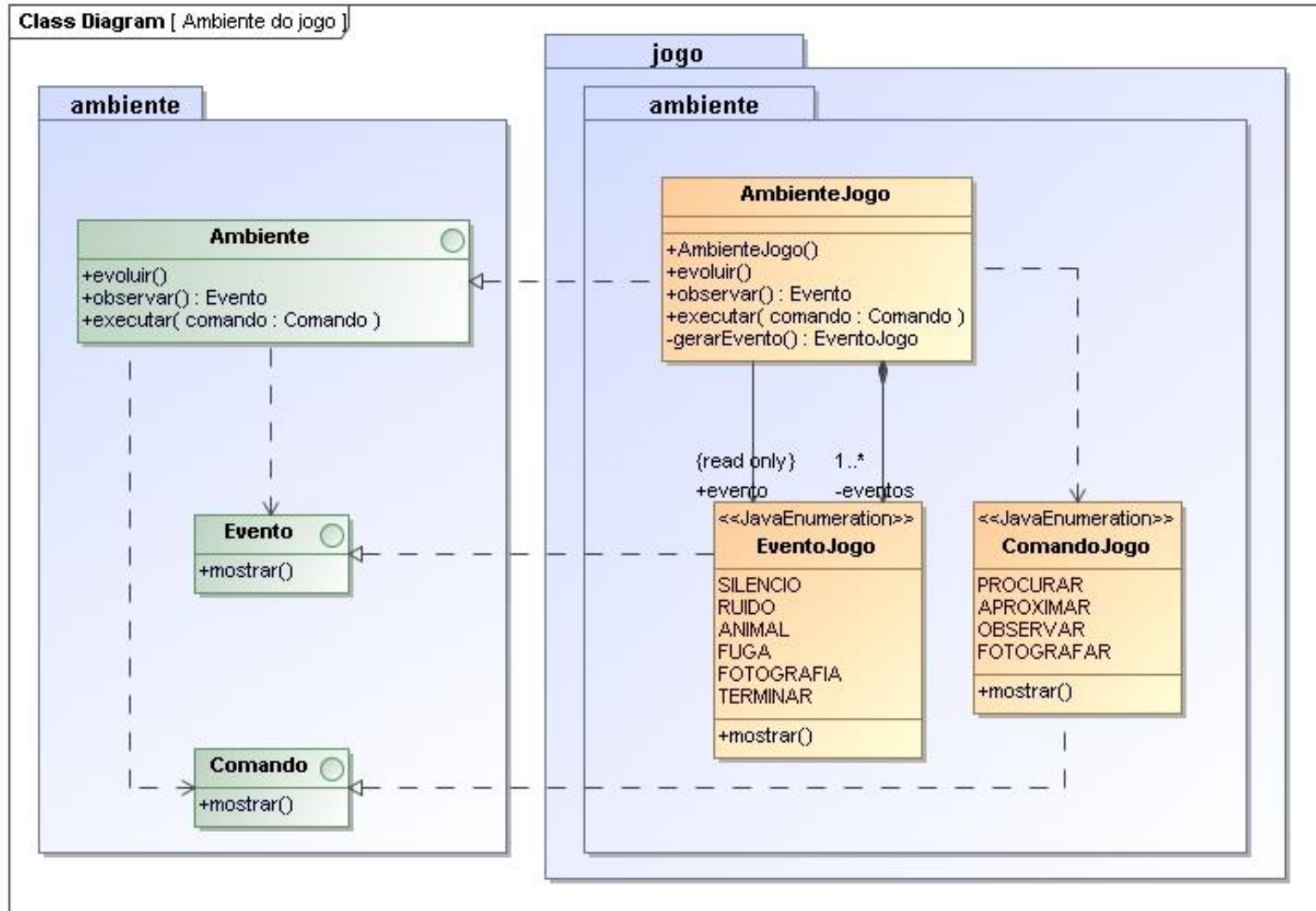
SUBSISTEMA AMBIENTE



SUBSISTEMA AGENTE

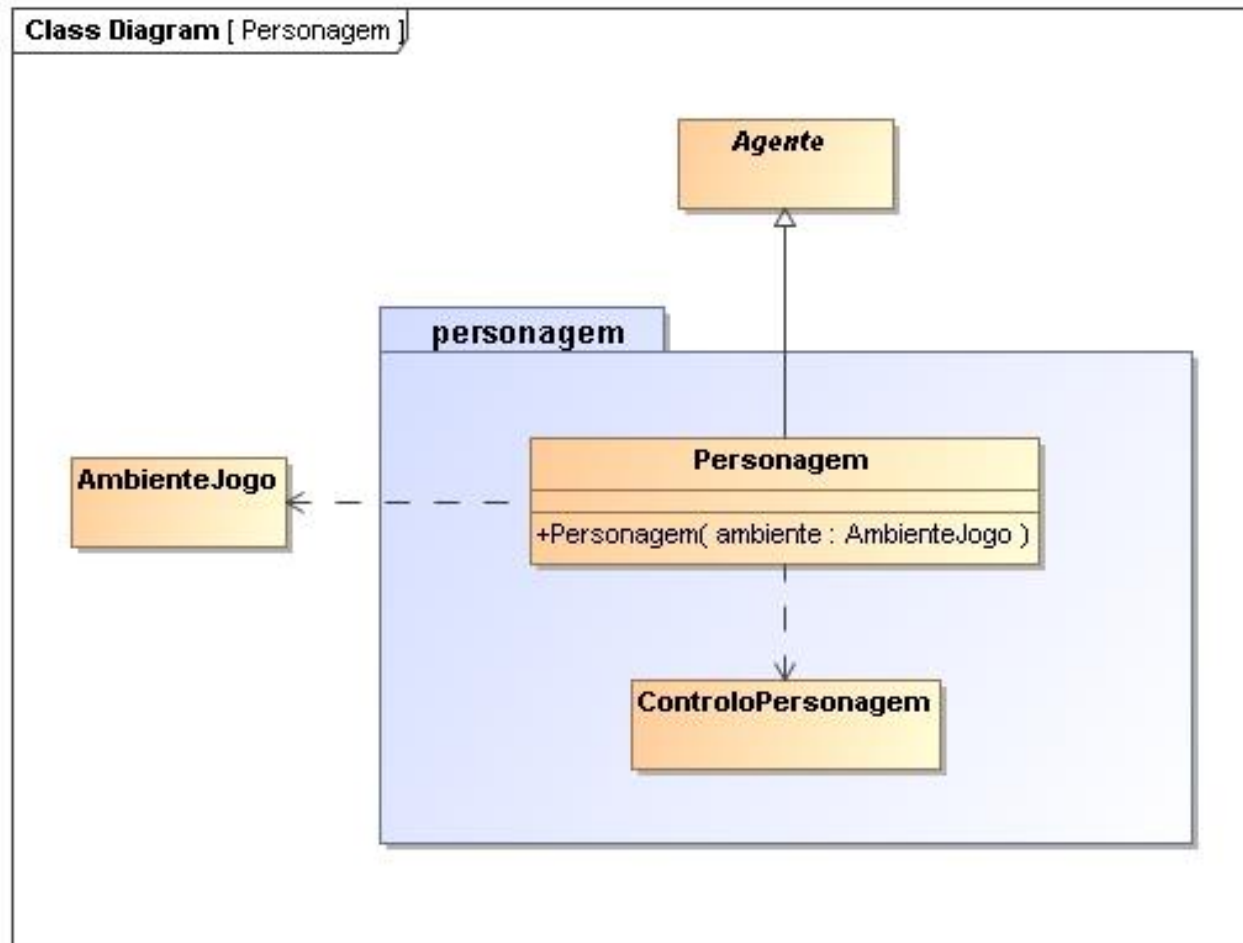


SUBSISTEMA AMBIENTE DO JOGO



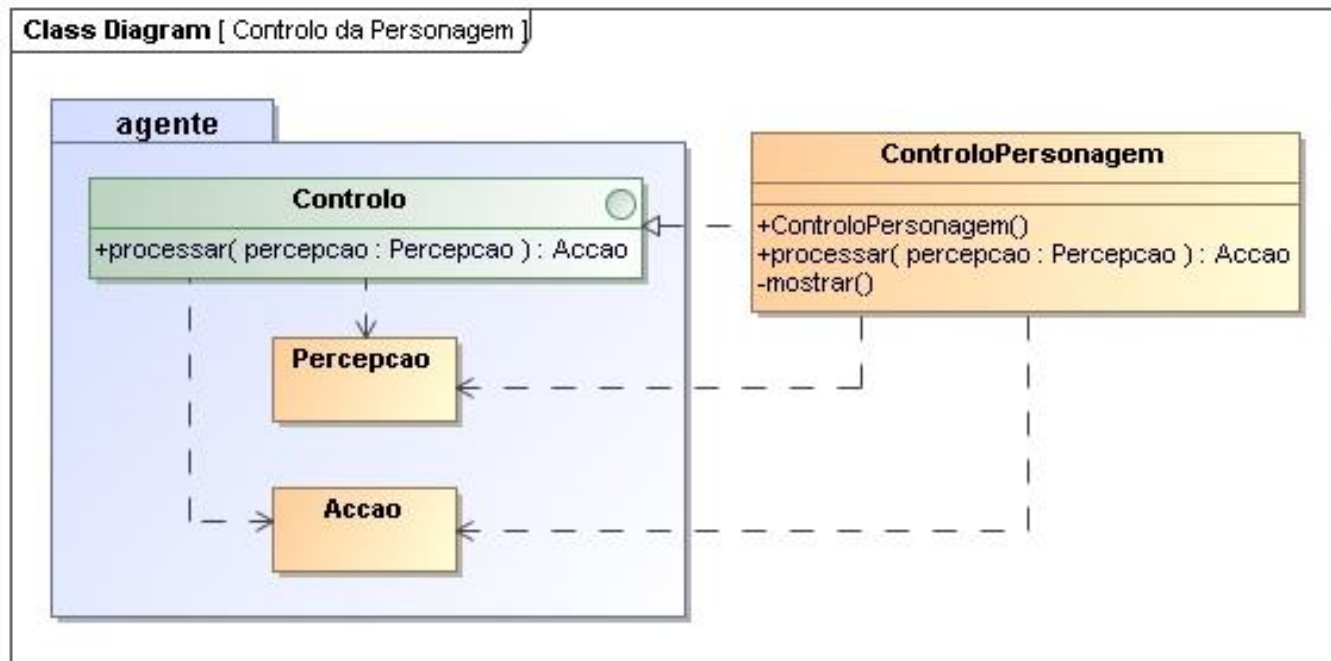
SUBSISTEMA PERSONAGEM

Modelação da personagem como uma especialização de agente

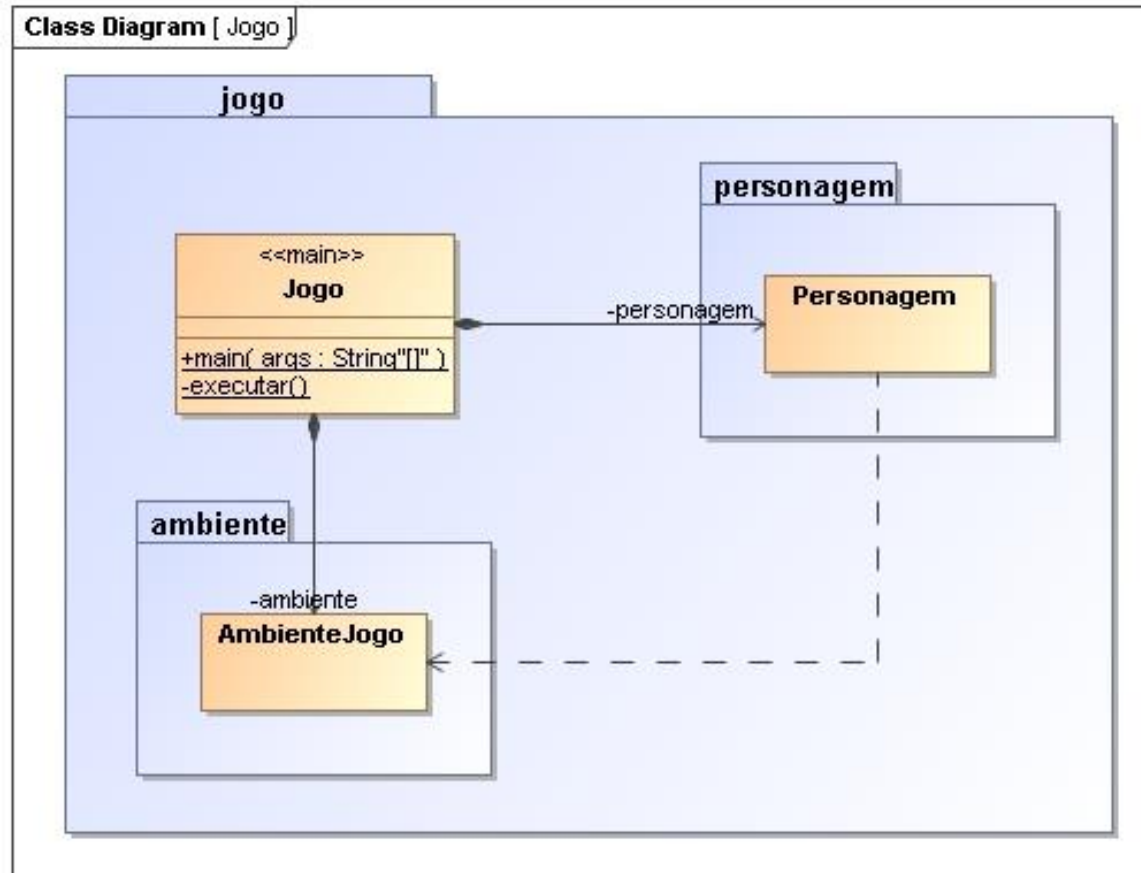


CONTROLO DA PERSONAGEM

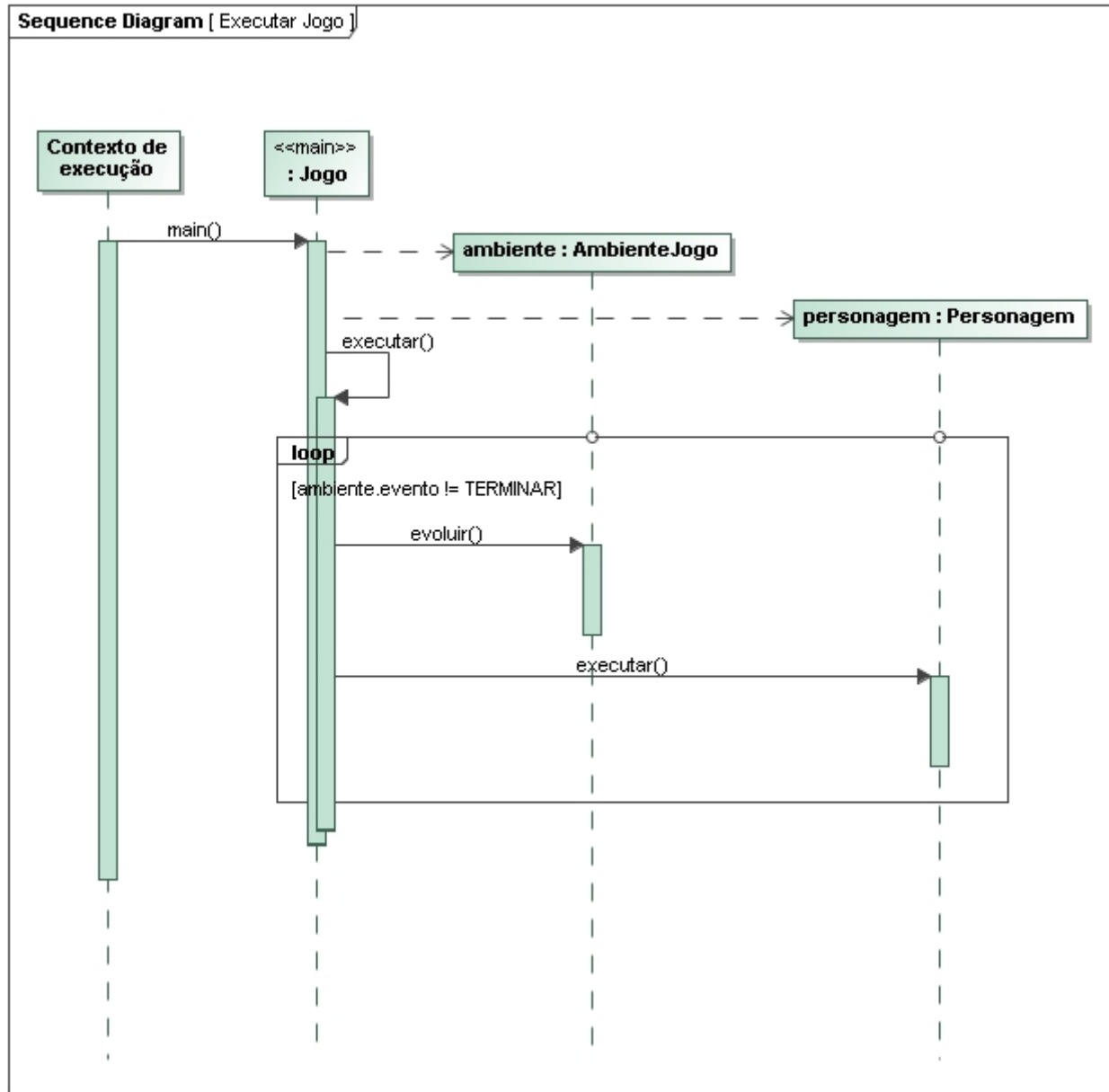
Modelação do controlo da personagem como uma realização do controlo de um agente



SUBSISTEMA JOGO

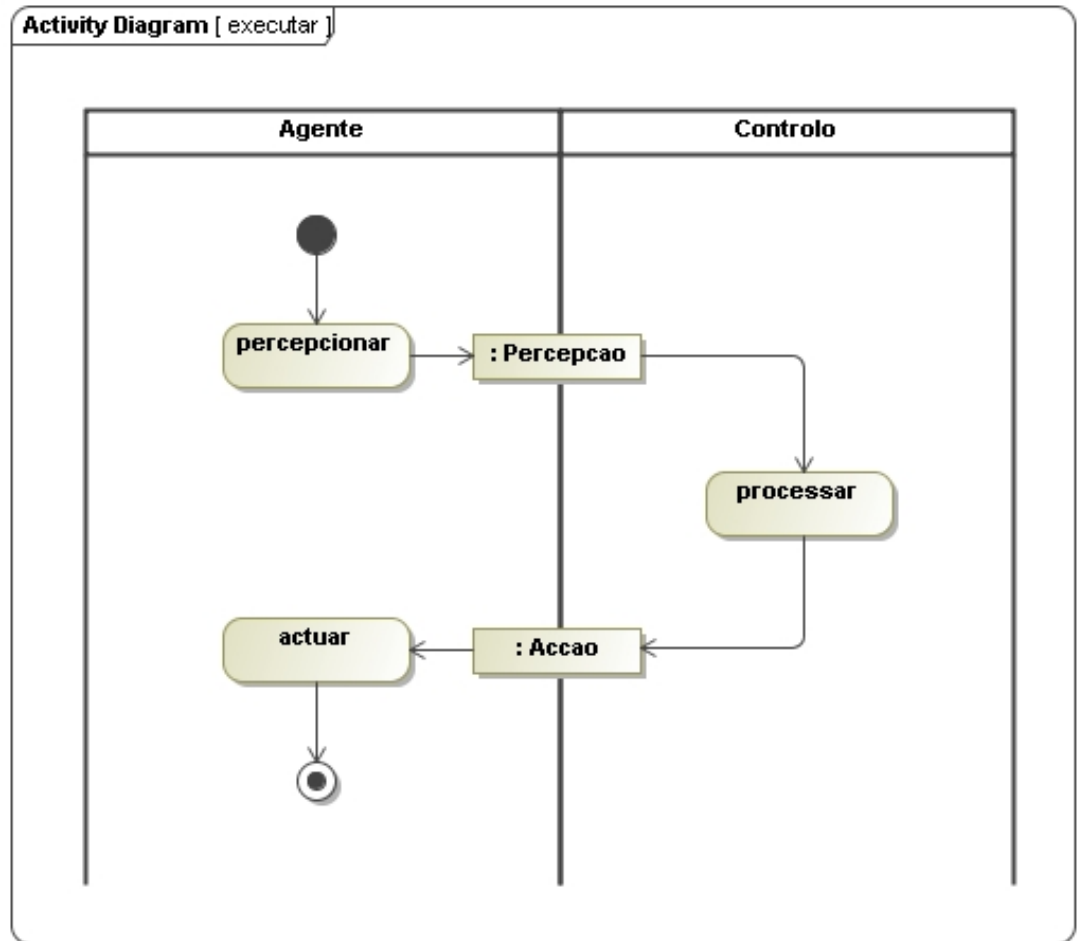
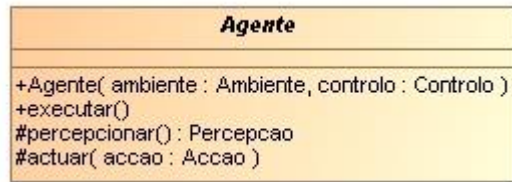


SUBSISTEMA JOGO: MODELO DE INTERACÇÃO

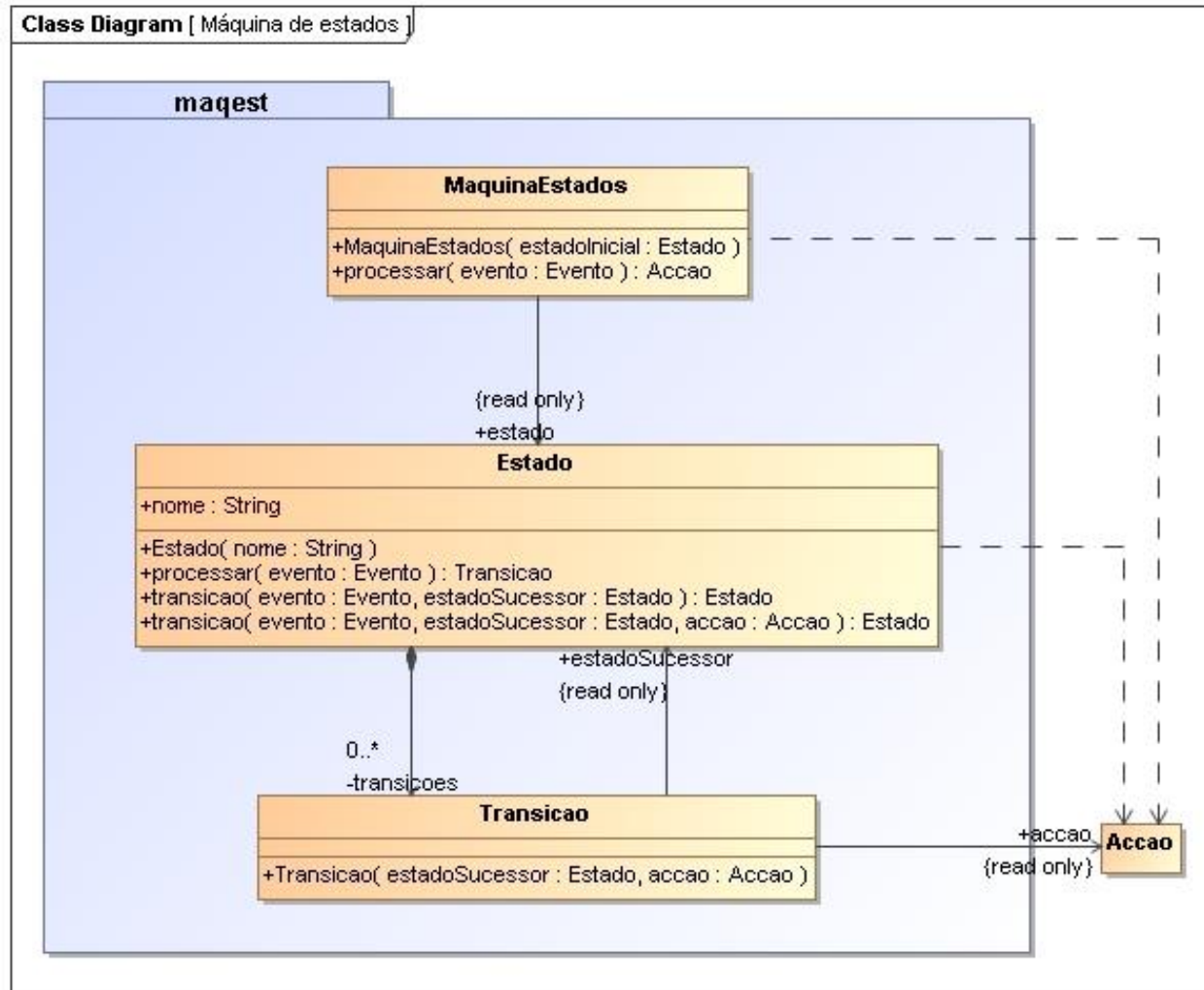


DINÂMICA DO AGENTE

Executar passo de processamento do agente

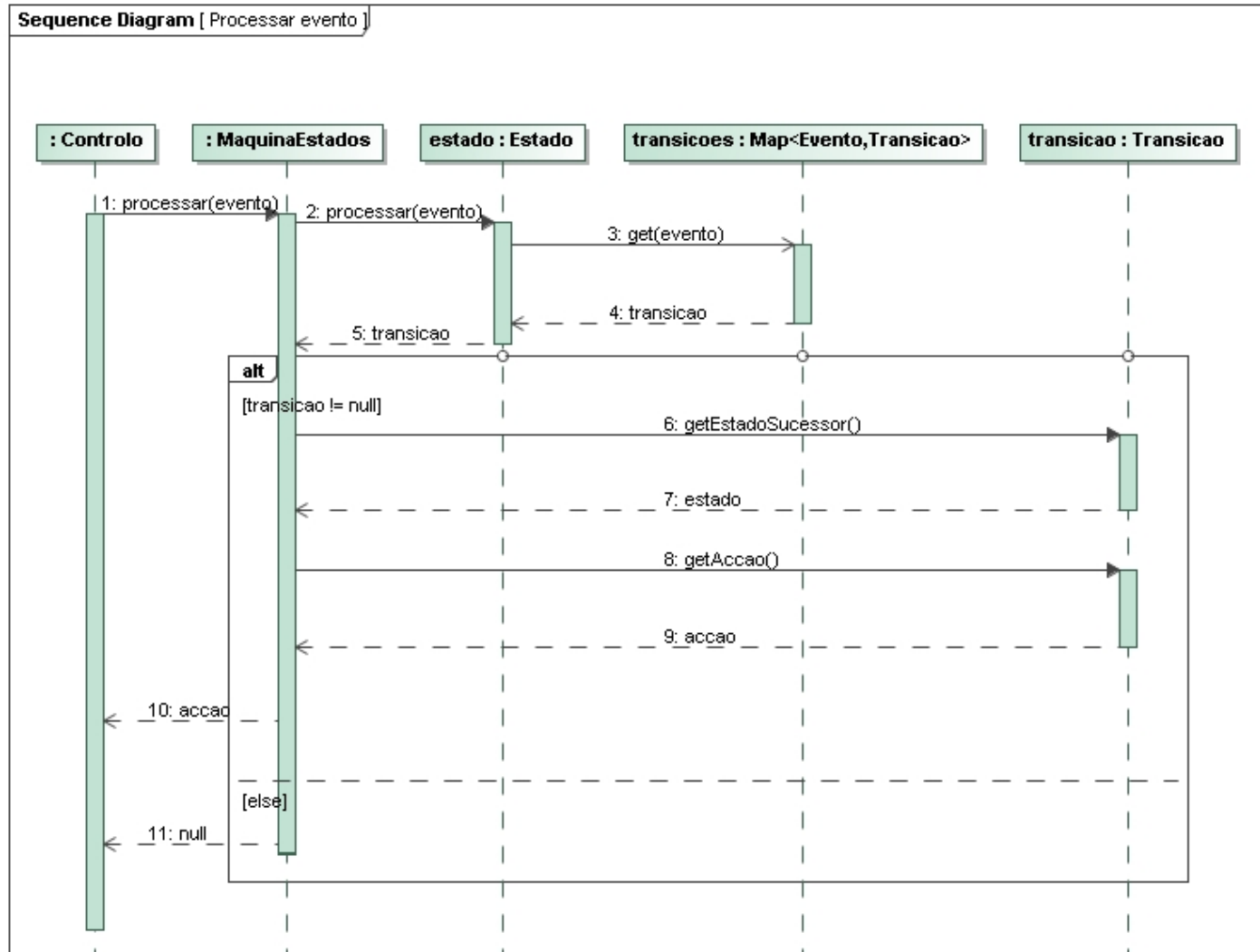


SUBSISTEMA MÁQUINA DE ESTADOS

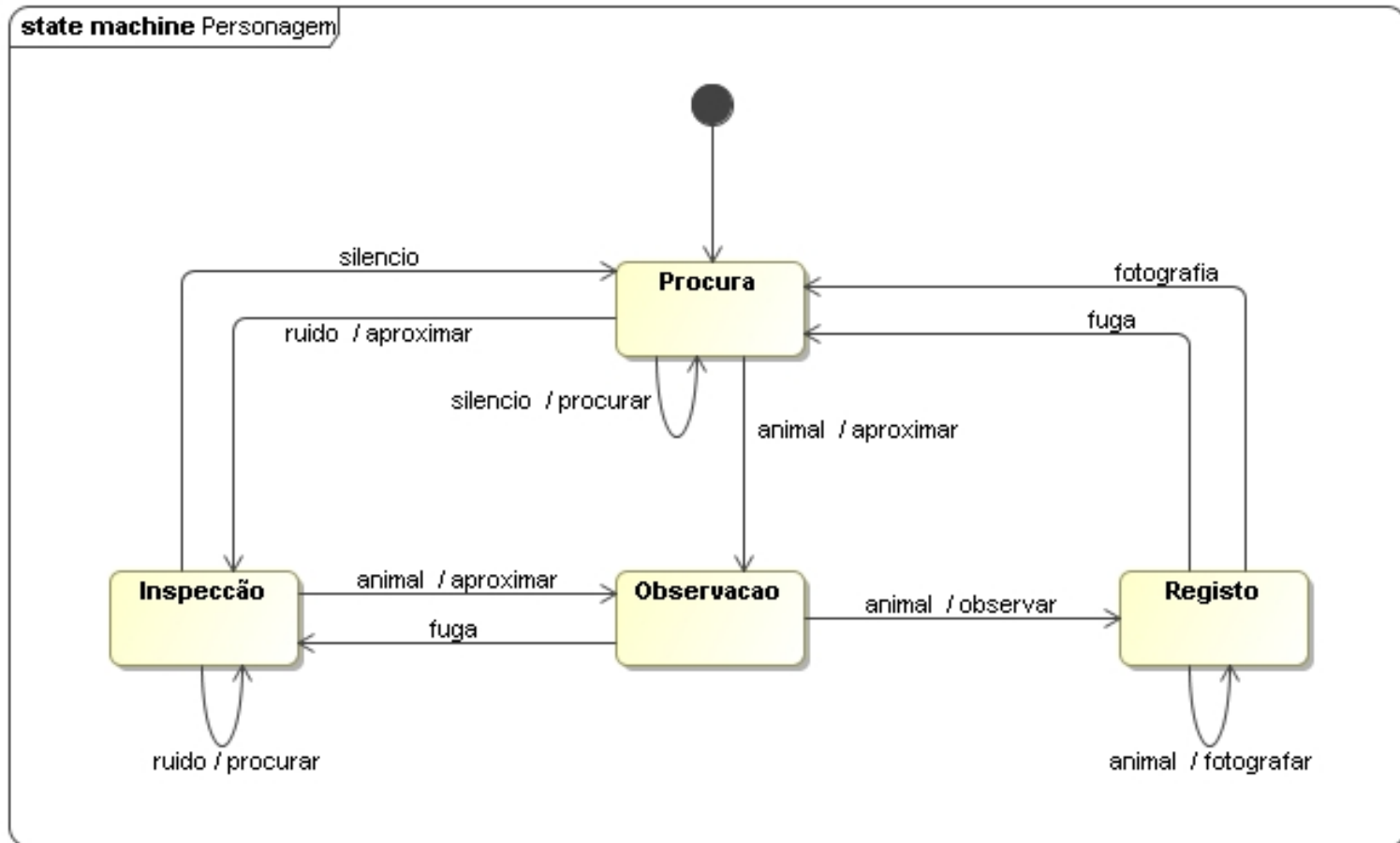


SUBSISTEMA MÁQUINA DE ESTADOS

Processar evento

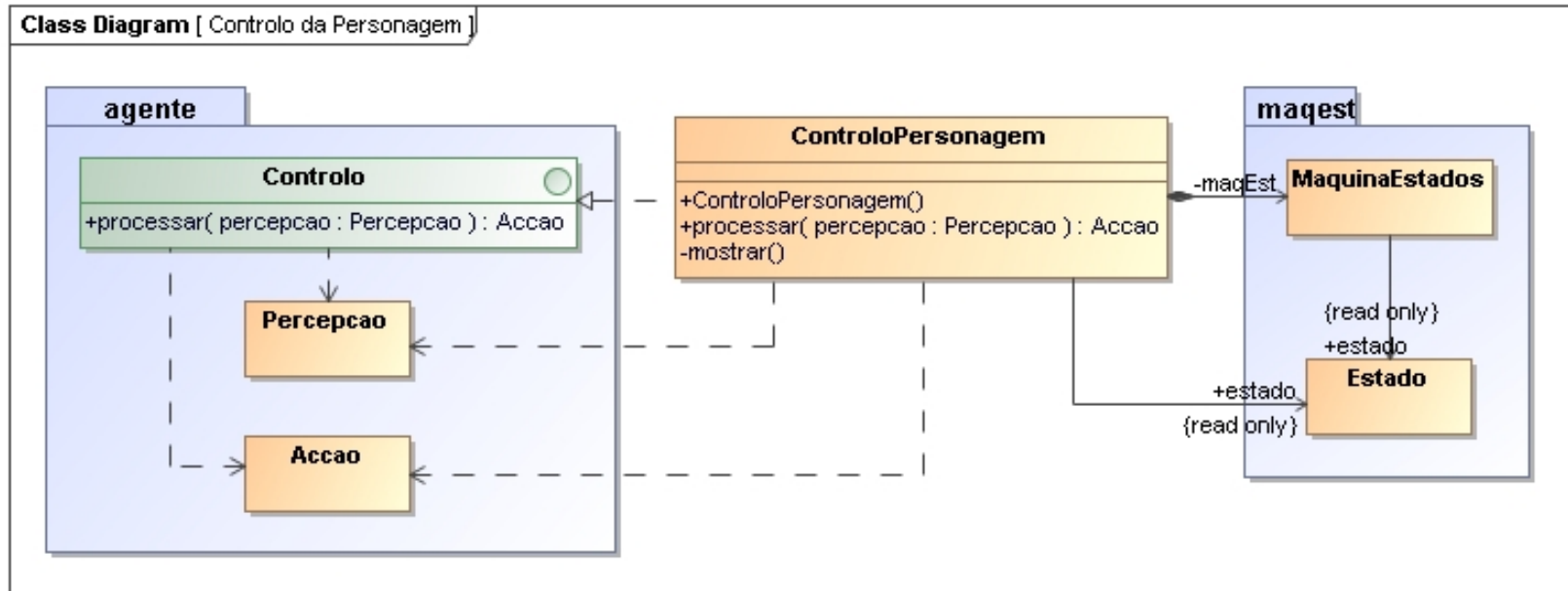


DINÂMICA DA PERSONAGEM



CONTROLO DA PERSONAGEM

Utilização de uma máquina de estados para implementação da dinâmica da personagem



CONTROLO DA PERSONAGEM

Processar percepção

