

Fundamentos de Programação e Desenvolvimento de Projetos aplicados à Neuroengenharia - 2021.2

Beatriz Moura

Atividade Contextualizada 04 - Estímulos Sonoros

Questão 01:

beamouralSD / Estimulos-Sonoros-AtvContex-04

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

<> Code Issues 1 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

Label issues and pull requests for new contributors

Dismiss

Now, GitHub will help potential first-time contributors discover issues labeled with **good first issue**

Filters is:issue is:open

Labels 9

Milestones 3

New issue

1 Open 0 Closed

Author Label Projects Milestones Assignee Sort

Funções do córtex auditivo da espécie

#1 opened 7 minutes ago by beamouralSD

beamouralSD / Estimulos-Sonoros-AtvContex-04

Unwatch 1 Star 0 Fork 0

<> Code Issues 1 Pull requests Actions Projects 1 Wiki Security Insights Settings

is:open

New project

1 Open 0 Closed

Sort

Processamento Neural da Comunicação Auditiva O animal é condicionado a responder a um estímulo para receber uma recompensa.

Updated 7 minutes ago

3 Open ✓ 0 Closed		Sort ▾
<div>Terceira Etapa</div> <div><div>Due by September 05, 2021</div><div>Last updated 1 minute ago</div></div> <div>Após o animal ter uma porcentagem de acertos maior do que 62%, crit...(more)</div>		<div>0% complete 0 open 0 closed</div> <div><a>Edit <a>Close <a>Delete</div>
<div>Segunda Etapa</div> <div><div>Due by September 04, 2021</div><div>Last updated 2 minutes ago</div></div> <div>Os animais devem tocar na barra esquerda ao ouvirem o som ph ee e na direita ao ouvirem o som trill.</div>		<div>0% complete 0 open 0 closed</div> <div><a>Edit <a>Close <a>Delete</div>
<div>Primeira Etapa</div> <div><div>Due by September 03, 2021</div><div>Last updated 3 minutes ago</div></div> <div>Os animais são treinados a tocar em uma das duas barras de resposta para receber uma pequena quantidade de recompensa.</div>		<div>0% complete 0 open 0 closed</div> <div><a>Edit <a>Close <a>Delete</div>

Home

Beatriz Moura edited this page 7 minutes ago · 1 revision

Welcome to the Estimulos-Sonoros-AtvContex-04 wiki!

Um estudo para determinar se os saguis podem ser treinados para utilizar uma caixa operante consiste em treinar os saguis para tocar um mecanismo (barra) da caixa localizado à esquerda ao ouvir um estímulo sonoro parecido com uma vocalização Ph ee ou a tocar o mecanismo (barra) localizado à direita ao ouvir um estímulo sonoro parecido com uma vocalização Trill para receber uma recompensa. Antes das sessões de treino, são realizadas sessões de habituação. Nessas sessões, os animais são treinados a entrar na caixa operante, onde tem acesso a pedaços de marshmallow que são colocados nas barras, no local de entrega da recompensa, e na parede da caixa adjacente a esses locais.

Pages 1

Find a Page...

Home

+ Add a custom sidebar

Questão 02:

prog20211 > aula04 >  estimulo-AtvContx04.py > ...

```
1
2 # Fase 1 - Escolhas e Habituação
3
4 fase1 = 0
5 fase2 = 0
6 fase3 = 0
7 contadorE = 0
8 contadorD = 0
9
10 barraE = input('Pressione 1 e emita o som phée\n')
11 barraD = input('Pressione 2 e emita o som trill\n')
12
13
14 if barraE == 1 and barraD == 2:
15
16     print('O rato pressionou a barra esquerda e recebeu sua recompensa')
17
18     contadorE = contadorE + 1 # acerto contabilizado
19     contadorD = contadorD + 1 # acerto contabilizado
20
21 elif barraE != 1 and barraD == 2:
22
23     print('O rato errou a barra. A luz será apagada por 5 segundos')
24
25 elif barraE == 1 and barraD != 2:
26
27     print('O rato errou a barra. A luz será apagada por 5 segundos')
28
29 fase1 = fase1 + 1
```

```

31  if fase1 < 60:
32
33      # este bloco deve ser repetido por 60x, apos 60% de acerto, o experimento segue para o proximo bloco
34
35      if fase1/60 == 0.62:
36
37          #inicia-se a fase 2
38
39
40  # Fase 2 - Regime de aproximacoes sucessivas
41
42      distancia = 30.0
43      fase2 = 0
44
45      if contadorE == 20 and contadorD == 20:
46          print('O experimento seguira para proxima fase')
47
48          if distancia < 30:
49              print('O rato nao se aproximou, portanto nao recebera recompensa')
50          else:
51              print(' Liberado 0.5ml de recompensa')
52
53              fase2 = fase2 + 1
54
55          if fase2 >= 20.0:
56              print('O experimento passou para proxima etapa')
57
58      # este bloco deve ser repetido por 20x ate que possa seguir para proxima fase
59

```

```

58      # este bloco deve ser repetido por 20x ate que possa seguir para proxima fase
59
60  fase2 = fase2 + 1
61
62  if fase2 > 20:
63
64  # Fase 3
65
66      fase3 = 0
67      som1 = input('Digite P para emitir o som phoe')
68      som2 = input('Digite T para emitir o som trill')
69
70      if som1 == 'P' and barraE == True:
71          print('O rato recebeu 0.5ml de recompensa')
72      elif som1 != 'P' and barraE == True:
73          print('O rato nao recebeu recompensa')
74      elif som2 == 'T' and barraD == True:
75          print('O rato recebeu 0.5ml de recompensa')
76      elif som2 != 'T' and barraD == True:
77          print('O rato nao recebeu recompensa')
78
79  fase3 = fase3 + 1
80
81  if fase3 < 50:
82
83      # repete-se o bloco de cima
84
85  # este bloco deve ser repetido por 50x ate que o contador chegue em 50 e o codigo siga para proxima etapa
86
87      if fase3 == 50:

```