

Levando em consideração o seu aprendizado sobre regra de Hebb, faça um programa que receba duas letras, dentre as 26 possíveis no alfabeto.

A primeira letra será usada na primeira matriz, a segunda letra será usada na segunda matriz.

Em seguida, seu algoritmo deve aprender o que é a “primeira letra” e o que é a “segunda letra”.

Por fim, entremos na fase de testes, ou seja, o seu usuário construirá um desenho parecido com a primeira letra. Verifique se o algoritmo reconhece de maneira adequada.

Dica: na fase de testes não faça uma letra perfeita, alguns pixels devem faltar para que o algoritmo possa mostrar a sua capacidade de lidar com imperfeições e, ainda assim, reconhecer a letra.

Obs: o trabalho é individual e o aluno poderá escolher a linguagem de programação. Após o término, mande um vídeo de dois minutos para jefferson@iftm.edu.br com o código.

