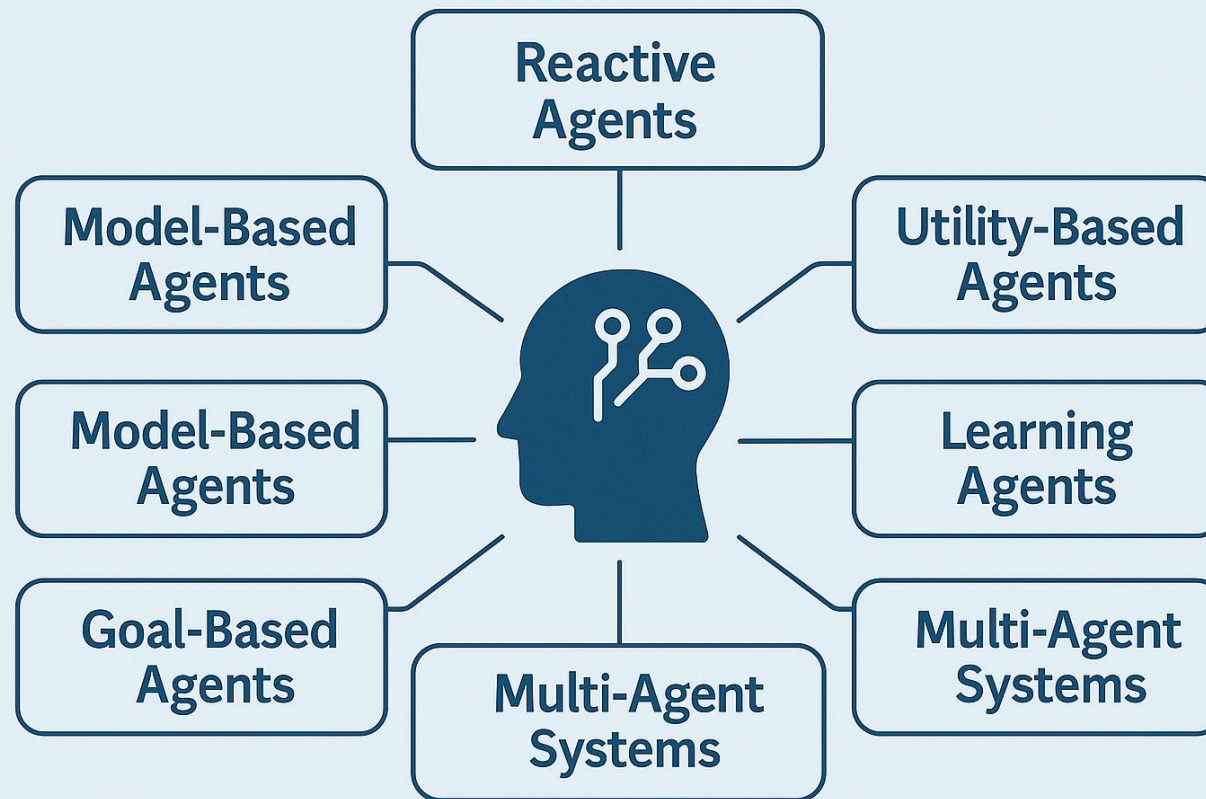


# Tipos de Agentes

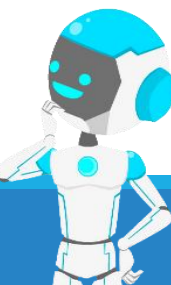
---



# Agentes Reativos

---

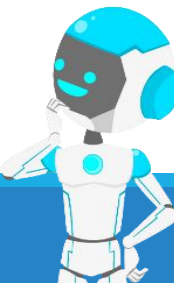
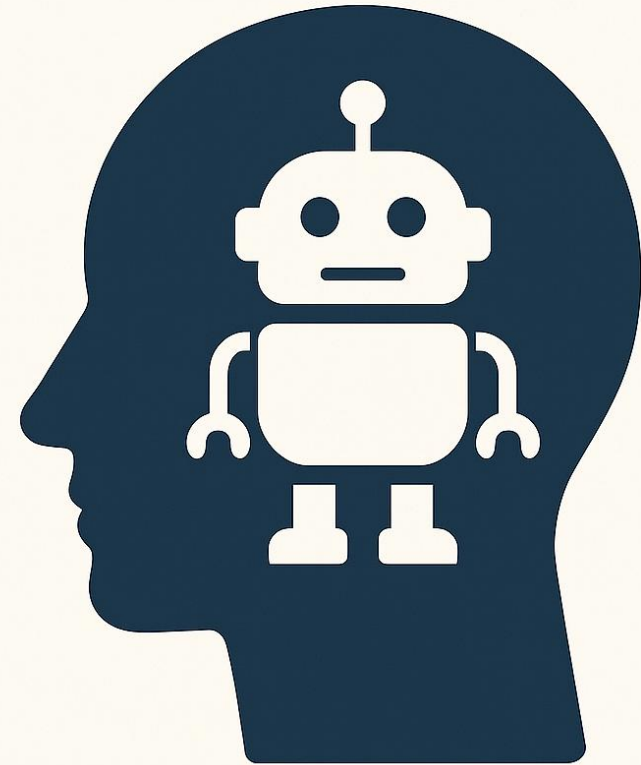
- Robôs que desviam de obstáculos.
- Sistemas de climatização que ligam/desligam com base na temperatura atual.
- NPCs (personagens não jogáveis) em jogos



# Agentes Autônomos

---

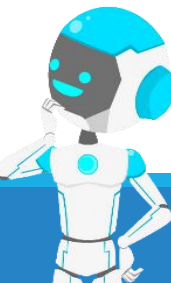
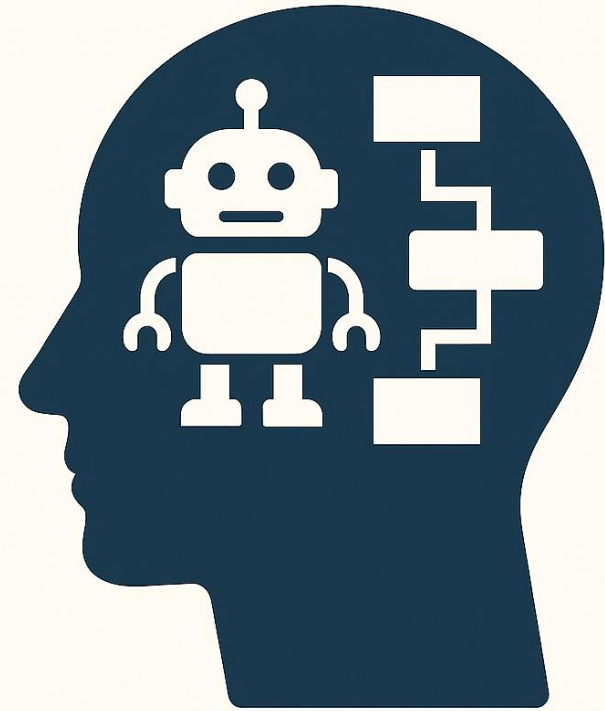
- Carros autônomos que dirigem sozinhos por longos trajetos.
- Agentes de IA em jogos complexos (como StarCraft II, Dota 2).
- Sistemas de monitoramento e resposta a incidentes (ex: segurança cibernética).
- Robôs exploradores em Marte (como o Perseverance).



# Agentes Baseados em Modelo

---

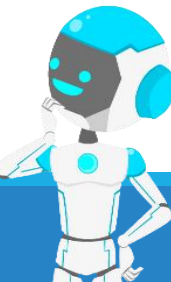
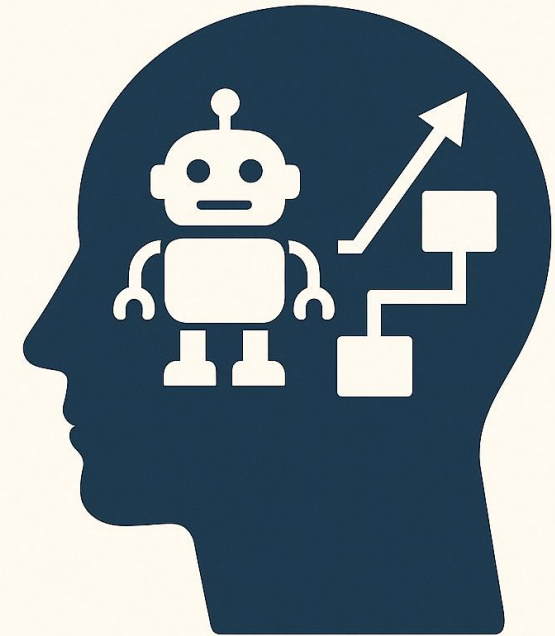
- Robôs que mapeiam o ambiente (SLAM).
- Agentes de trânsito que "preveem" onde o tráfego vai piorar.
- Drones que ajustam voo com base em estimativas de vento.



# Agentes Baseados em Objetivos

---

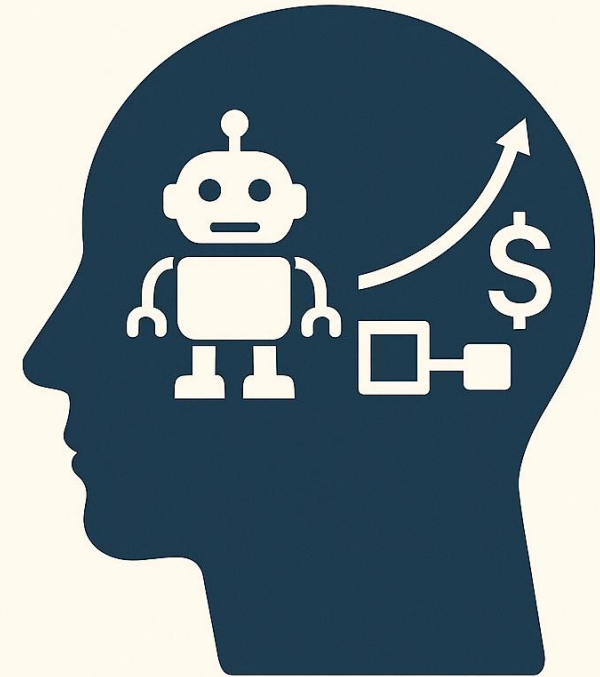
- Planejadores automáticos de rotas (GPS).
- Agentes em jogos que traçam estratégia para vencer.
- Bots que buscam minimizar custos em sistemas logísticos.



# Agentes Baseados em Utilidade

---

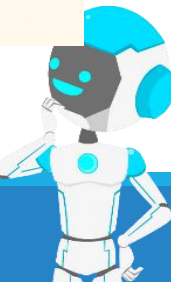
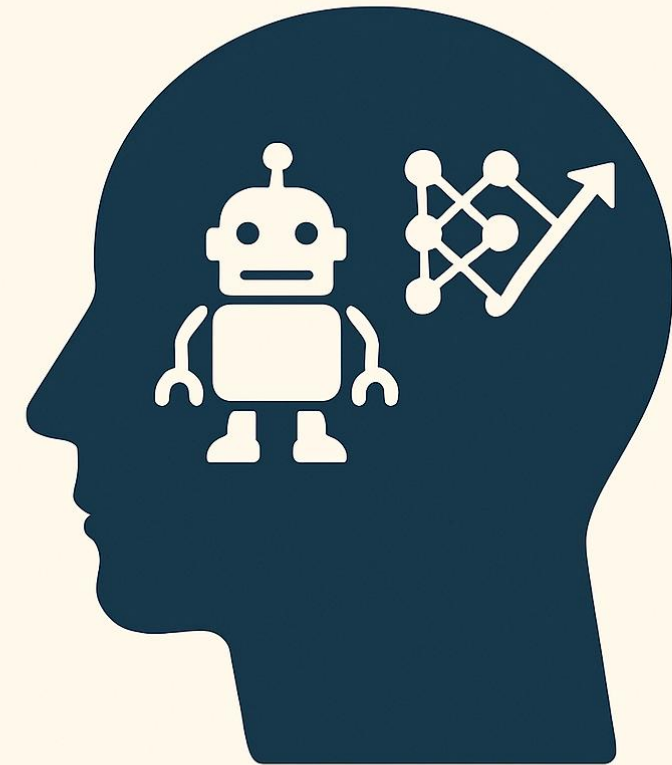
- Agentes de negociação que buscam o melhor acordo possível.
- Carros autônomos que equilibram segurança, conforto e tempo.
- Sistemas de recomendação que priorizam opções com maior valor esperado.



# Agentes com Aprendizado

---

- Agentes de jogos como AlphaGo.
- Agentes de recomendação de conteúdo que se adaptam ao gosto do usuário.
- Robôs que aprendem a caminhar em terrenos novos.



# Agentes Multiagente

---

- Tráfego inteligente com múltiplos veículos coordenados.
- Sistemas de e-commerce com agentes vendedores e compradores.
- Ambientes simulados com agentes sociais (ex: economia simulada).

