

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Curso: Ciência da Computação
Disciplina: Inteligência Artificial
Professora: Cristiane Neri Nobre
Valor da atividade: 8 pontos

- 1. Esta atividade é apenas para quem não faz TI4 neste semestre**
- 2. Favor formarem grupos de até 5 alunos, mas esta atividade também pode ser realizada individualmente.**

Descrição da Atividade Prática #2 – Métodos de Busca

- 1) Cada grupo deve escolher um **jogo** para aplicar pelo menos três métodos de busca abaixo, sendo obrigatoriamente o método de busca A*. Todos podem fazer o puzzle, por exemplo, sem nenhum problema.

- a) Largura
- b) Profundidade
- c) Busca Uniforme
- d) Busca Gulosa
- e) A*
- f) MINIMAX, etc

- 2) Desejo ver um relatório contendo as explicações sobre os métodos implementados, heurísticas criadas e comparação entre o desempenho dos 3 algoritmos implementados. Para a mesma configuração do jogo, que método desenvolveu melhor o problema? Usando quanto de tempo? Quantos nós visitados e etc.

Para a implementação do método A*, importante experimentar 2 heurísticas diferentes. Favor fazer uma comparação entre a eficiência de cada uma delas. Faça um comparativo.

Ou seja, não basta apenas implementar o jogo. É necessário fazer um pequeno texto explicando cada decisão. O formato do texto deve seguir o mesmo template do trabalho prático.

- 3) A entrega é o arquivo PDF contendo as explicações e o código desenvolvido. Favor disponibilizar um executável.

Qualquer dúvida, por favor, envie e-mail para nobre@pucminas.br