# Artificial Intelligence for You - Versão TorchSharp

# AI4USharp (*Artificial Intelligence for You – TorchSharp Version*) é um framework que te permite projetar agentes autônomos para atuar como personagens da Godot. Este framework procura ser amigável, entre ser didático e obter a melhor otimização, optarei pela didática. Com a abstração de agentes da AI4USharp, ao mesmo tempo que você tem uma interface amigável, obtém flexibilidade e poder. Você pode fazer muita coisa sem código, mas se quiser, pode colocar a mão-na-massa do código.

# Intalando a AI4USharp

Apenas clone o repositório <https://github.com/gilzamir18/AI4USharp> e comece pelo projeto de exemplo no diretório godotproject. Ou crie seu próprio projeto, crie um diretório e o nomeie como addons, cole nele o diretório ai4u disponível em godotproject/addons/ai4u. Fazendo isso, você as classes e objetos da AI4USharp ficarão disponíveis em teu projeto. Se começou um projeto novo, adicione os pré-requisitos da AI4USharp com o comando:

*dotnet add package TochSharp-cpu*

*.*

# O projeto padrão

Se você baixar a AI4USharp e abrir na Godot o projeto no diretório *godotproject*, você poderá explorar um exemplo básico de uso da AI4USharp, com a cena *main.tscn* sendo exibida assim

Tela de computador

Descrição gerada automaticamente. Você pode modificar este exemplo para fazer algo mais complexo.

# Funcionalidades

A Tabela 1 resume as funcionalidades atuais da AI4USharp.

Tabela 1. Algoritmos e suas características.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Algoritmos/Funcionalidades | MLP | MultiInput | RecurrentNet | Async |
| PPO | Sim | Não | Não | Não |