

# Trabalho Prático II - 2024/2

Igor Lacerda Faria da Silva

## 1. Introdução

O Trabalho Prático II de Introdução à Inteligência Artificial consistiu na implementação (em Python) de 3 variações do algoritmo *Q-Learning* para *Path-Finding*, em mapas de um jogo simples (o mesmo jogo do TP I). As variações foram: o *Q-Learning* padrão (*standard*); com matriz de recompensa positiva (*positive*) e com movimento estocástico (*stochastic*). O repositório deste trabalho pode ser encontrado neste [link](#).

A documentação está dividida da seguinte maneira: esta breve introdução descreve o que foi realizado, a Seção 2 descreve a modelagem do programa, entrando nos detalhes das estruturas de dados; a Seção 3, por sua vez, foca no algoritmo (e variações) implementadas. Por fim, a Seção 4 é uma análise experimental dos diversos algoritmos implementados.

## 2. Estruturas de Dados e Modelagem

### 2.1. Outras decisões de implementação

## 3. *Q-Learning*

## 4. Análise Comparativa