

# Cronograma - Projeto final A.A

---

## PARTICIPANTES

Luigi Muller Sousa Linhares, Tarlison Sander Lima Brito.

## Cronograma

### Semana 23/11/2020 - 30/11/2020

1. Pesquisar o que é um algoritmo genético e entender seu funcionamento.
2. Montar a descrição do que é o algoritmo genético.
3. Ver o vídeo sobre o projeto Dinossauro da Google + fazer descrição.
4. Ler artigo "Simulating nature's methods of evolving the best design solution. Cezary Janikow e Daniel Clair" + fazer descrição.
5. Decidir qual jogo será utilizado para o algoritmo genético.
6. Começar a implementação do algoritmo + paralelamente começar o relatório do projeto.

### Semana 23/11/2020 - 07/12/2020

1. Finalizar implementação.
2. Finalizar relatório.
3. Finalizar Slide para a apresentação
4. Tirar possíveis dúvidas para poder terminar o projeto.

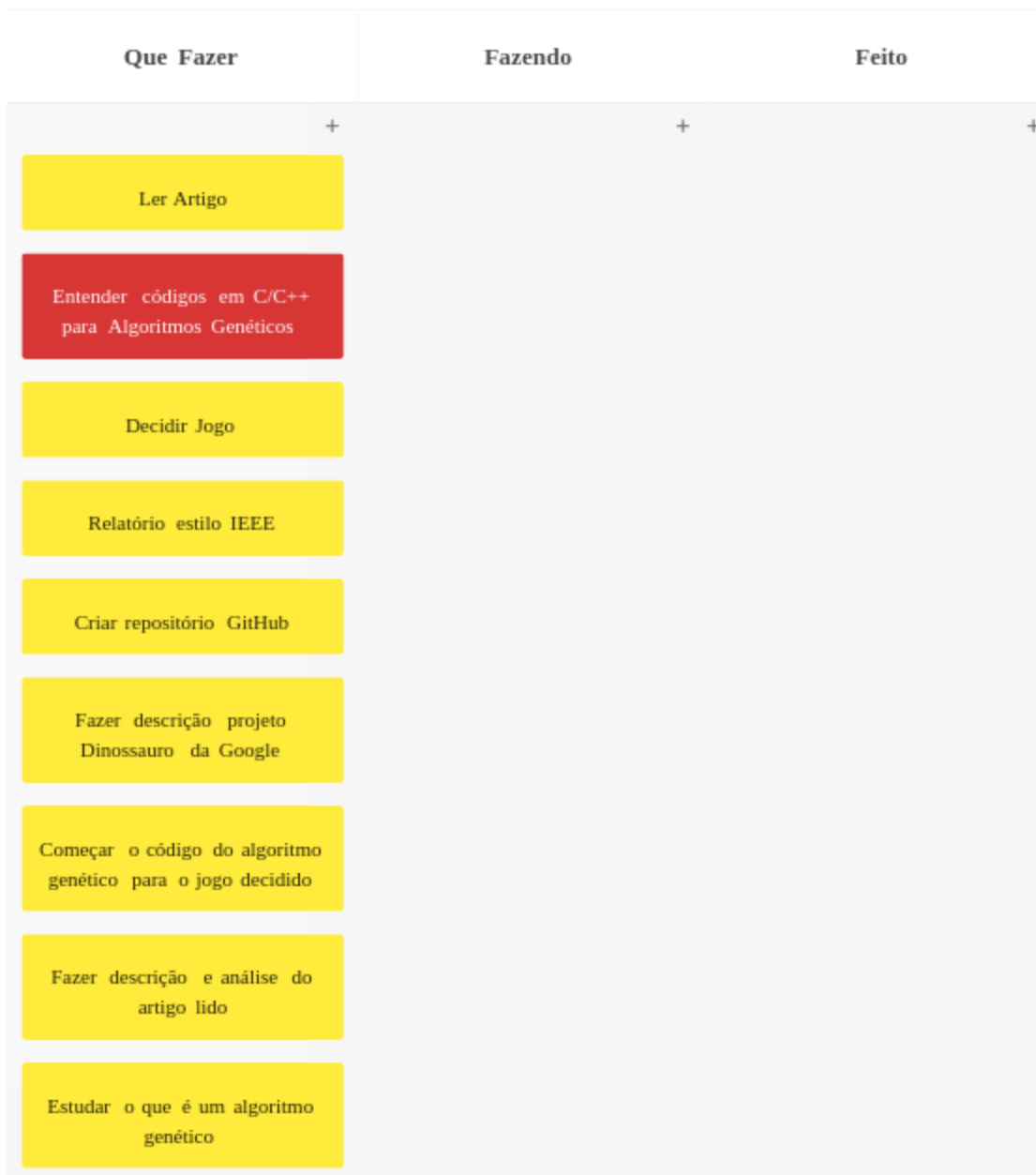
### Artefatos que serão produzidos

- O jogo será feito caso não achemos soluções para conseguir retirar dados de algum jogo pronto, por exemplo o flappy bird online, se não conseguirmos coletar as informações pelo site faremos um jogo simples para substituí-lo.
- O próprio algoritmo genético.
- Relatório.

## Fontes de pesquisa

1. Artigos de apoio no google scholar. E tutoriais no medium.com, já que lá sempre tem tutoriais iniciais que ajudam bastante.
2. Vídeos que nos ajudem na implementação de algo no Youtube.

## Kanban:



Kanban está sendo feito online pelo kanban tool.