

CENTRO UNIVERSITÁRIO EURO AMERICANO

SISTEMA DE INFORMAÇÃO

Matheus Lopes Frazão – CPD 35323

Philippe Araújo Valintim – CPD 38116

Wescley R. Lima – CPD 44580

Inteligência Artificial

Projeto dos Agentes

Brasília,

2019

PROJETO DOS AGENTES

Item do Grupo: 03

Modificar o ambiente: Para o agente que já existe, modifique o ambiente de forma que fique sendo criada novas sujeiras, em posições aleatórias na matriz. Poderá modificar o agente para que sua execução seja continua, e ele não pare nunca de limpar.

1 - Atividades e ideias discutidas pelos integrantes do grupo:

- 1) No início da discussão, pensamos em criar um loop para que o agente pudesse realizar a tarefa após percorrer 03 casas da matriz, criando sujeira no primeiro quadro da matriz. Ideia descartada, pois o exercício solicita criação aleatória;
- 2) Depois foi sugerido que pudéssemos fazer o agente percorrer a matriz em formato de “caracol” e assim ir criando as sujeiras com um código de “random”;
- 3) A terceira ideia foi a do método “observar”, que foi implementada pelo Matheus;
- 4) O método “sujar aleatório”, foi criado a pelo Philipe;
- 5) O movimento do agente foi idealizado pelo Wescley.
- 6) Todas as alterações e testes foram implantadas a partir do notebook do Matheus, pois ele tem mais conhecimento de programação;
- 7) Durante as aulas e por meio de conversas no ZAP, nos reunimos para desenvolver o código e implantar as ideias acima descritas.

2 - PEAS

Agente	Medida de Desempenho	Ambiente	Atuadores	Sensores
Aspirador de pó	Quantidade de sujeira aspirada	Espaço a ser limpo	Aspirador de pó, Motor e Rodas	Infravermelho, Pressão, Medidor de bateria.

