

BAREMA: TAREFA T01 – LABIRINTO BÁSICO

INSTRUÇÕES

- Preencha HONESTAMENTE o formulário abaixo.
- Certifique-se que o trabalho em avaliação foi baixado do moodle.
- Não esqueça de indicar os nomes dos avaliados e dos avaliadores.
- A nota começa em 10 e será descontada segundo os critérios abaixo descritos.

DADOS DA AVALIAÇÃO

Nomes dos avaliados:

1. Tomás Yvan de Andrade Barreiros
2. Rafael Zagonel Moletta

Nome dos avaliadores:

1. José de Faria
2. Fernando Levy

NOTA FINAL

Preencher a coluna pontuação para cada um dos itens e soma-las ao final da avaliação.

Critério	MÁX	Pontuação
Diagrama de classes	3,5	3.2
Características do ambiente	2	1.9
Estados possíveis	1	1
Implementação	3,5	3.5
TOTAL	10,0	9.6

DIAGRAMA DE CLASSES

Enunciado: Desenhar o diagrama UML das classes identificados seus relacionamentos

VALOR TOTAL (VT): 3,5

Critério	Descontar
Fez o diagrama? Não.	-3,5
Todas as classes estão no diagrama? <ol style="list-style-type: none"> 1. Main 2. Agente 3. Model 4. View 5. Labirinto 6. PontosCardeais 7. Problema 8. Estado 9. TreeNode 	-0,1 por classe faltante

10. fnComparator	
As relações entre classes PRINCIPAIS estão no diagrama? 1. Main-Agent 2. Main-Model 3. Agent-Model 4. Model-View 5. Model-Labirinto 6. Model-PontosCardeais 7. Problema-Labirinto 8. Problema-Estado (estado inicial) 9. Problema-Estado (estado objetivo) 10. Problema-PontosCardeais 11. TreeNode-TreeNode	-0,1 por relação faltante
As relações estão corretas e com labels significativos? 1. Main - - - - > utiliza ou instancia o Agente 2. Main - - - - > utiliza ou instancia o Model 3. Agente → <u>está situado em</u> Model 4. Model → ou ◇→ <u>é mostrado por</u> View 5. Model → ou ◇→ <u>modela</u> Labirinto 6. Problema → <u>utiliza</u> Labirinto 7. Problema ◇→ <u>é composto por</u> Estado Inicial 8. Problema ◇→ <u>é composto por</u> Estado Objetivo 9. Problema - - - - ▷ <u>implements</u> PontosCardeais 10. TreeNode → <u>tem pai</u> TreeNode 11. TreeNode → <u>tem filhos</u> TreeNode	-0,1 por relação errada
SOMATÓRIO (A)	3.2
NOTA PARA O ITEM = VT + A	

Comentários:

CARACTERÍSTICAS DO AMBIENTE

Enunciado: Qual a natureza do ambiente labirinto (ex. discreto, dinâmico, etc.)?

VALOR TOTAL (VT): 2

Critério	Descontar
Listou as características? Não.	-2
Descontar para cada característica DIFERENTE de 1. estático, 2. determinístico, 3. monoagente, 4. sequencial, 5. discreto ou 6. parcialmente observável	-0,2
Descontar para cada característica FALTANTE dentre 1. estático, 2. determinístico, 3. monoagente,	-0,2

4. sequencial, 5. discreto e 6. parcialmente observável	
SOMATÓRIO (A)	1.9
NOTA PARA O ITEM = VT + A	

Comentários:

ESTADOS POSSÍVEIS

Enunciado: Quantos estados são possíveis de serem alcançados pelo agente (tam. espaço de estados)?

VALOR TOTAL (VT): 1

Critério	Descontar
Calculou? Não.	-1
Calculou como sendo 8x8?	-0,75
Calculou como sendo o 8x8 – paredes?	0
SOMATÓRIO (A)	1
NOTA PARA O ITEM = VT + A	

Comentários:

IMPLEMENTAÇÃO

Enunciado: Implementar no método `deliberar()` da classe Agente um código que permita ao agente se deslocar no labirinto. A cada chamada do método `deliberar()` o agente deve executar **UMA E APENAS UMA ação de movimentação**

VALOR TOTAL (VT): 3,5

Critério	Descontar
FEZ? Não.	-3,5
O agente executa MAIS DE UMA AÇÃO por invocação do método <code>deliberar()</code> ?	-2
O agente executa UMA AÇÃO por invocação do método <code>deliberar()</code> ?	0
SOMATÓRIO (A)	3.5
NOTA PARA O ITEM = VT + A	

Comentários:

SISTEMAS INTELIGENTES – PROF. TACLA



