

061

O DESENVOLVIMENTO DE UM CLIENTE PARA A ROBOCUP. Irineu Jr P. dos Santos, Denise de Oliveira, Paulo A. A. Krieser, Daniela D. S. Bagatini, Luis Otávio C. Alvares (Instituto de Informática, Departamento de Informática Aplicada, UFRGS)

O jogo de futebol tem sido usado como um “problema padrão” na avaliação de sistemas de Inteligência Artificial (IA). A razão disso é que ele inclui problemas característicos abordados pela IA, como processamento em tempo real, cooperação em Sistemas Multiagentes (SMA), processamento de informações incompletas, entre outros. O objetivo desse trabalho é o desenvolvimento de agentes (nesse caso jogadores) para o simulador *Soccer Server* da Robocup, a copa mundial de futebol de robôs. Para isso desenvolveram-se agentes que podem processar de forma eficiente percepções visuais e auditivas. Esses agentes produzem ações baseadas tanto nessas informações quanto em outras já armazenadas na base de dados do agente, o modelo do mundo, que fornece dados recebidos e processados em momentos anteriores. Uma das características mais interessantes é a incerteza, pois cada agente deve saber lidar com imprecisões introduzidas pelo simulador, similares ao meio ambiente do mundo real, como, por exemplo, o cálculo da posição absoluta do agente. Portanto, o projeto do agente deve demonstrar um bom nível de competência para processar suas percepções, e então realizar as suas ações da melhor maneira possível. (PIBIC/CNPq UFRGS)