

062

UMA ARQUITETURA CLIENTE PARA O SIMULADOR SOCCER SERVER. *Denise de Oliveira, Irineu Jr P. dos Santos, Paulo A. A. Krieser, Daniela D. S. Bagatini, Luis Otávio C. Alvares* (Departamento de Informática Aplicada, Instituto de Informática, UFRGS)

Cada vez mais sistemas multiagentes (SMA) são utilizados para uma variedade de aplicações em domínios complexos e dinâmicos. A utilização do ambiente *Soccer Server* para a simulação de uma partida de futebol, permite a avaliação de diferentes técnicas de SMA, visto que, explora idéias como: percepção, ação, cooperação, planejamento e decisão, entre outras, o que estimula a pesquisa e a investigação na construção gradativa de agentes avançados. O objetivo desse trabalho é desenvolver um agente jogador (um cliente) para o simulador *Soccer Server*. Baseando-se em conceitos de Inteligência Artificial e no estudo de diversas arquiteturas de clientes já existentes, foi elaborada uma arquitetura cliente. A arquitetura é composta de quatro módulos principais: Interface de Entrada, Percepção do Mundo, Escolha da Ação e Interface de Saída. Cada módulo tem uma função específica onde a idéia principal é que o agente tenha percepção, memória, ação, cooperação emergente e planejamento através de estratégias pré-definidas (arquitetura de subsunção), tendo como base as informações sensoriais de entrada e as previsões feitas por ele mesmo, não sofrendo nenhum controle externo e interagindo dinamicamente no ambiente. As características desta arquitetura facilitam a tarefa de implementação, procuram proporcionar maior eficiência, além de fornecerem subsídios para que os comportamentos dos agentes possam ser interessantes e inesperados, escolhendo uma ação que mais se aproxime do seu objetivo atual. (PIBIC-CNPq/UFRGS)