

AMBIENTE "ON-LINE" PARA SIMULAÇÃO DE ESCOLHA DE ROTAS DE TRÂNSITO. *Andrey Luis T. Palma, Thiago Ghilardi, Ana L. C. Bazzan* (Departamento de informática – Instituto de Informática – UFRGS).

É importante para a inteligência artificial, simular de forma mais realista possível o comportamento humano pela máquina. Por isso, é necessário ter uma boa idéia desse comportamento antes de qualquer tipo de atitude. Um clássico problema é conhecido como "El Farol Bar" (Arthur, 1994), onde 100 pessoas têm a opção de ir ou não para um bar chamado "El Farol", que tem capacidade para 60 pessoas, acima dessa capacidade o local se torna pouco agradável. O jogo consiste em ver quais pessoas vão conseguir acumular mais pontos, tendo como principio a lotação do bar. Se estiver lotado, quem ficar em casa terá se saído melhor, de outra forma, quem foi para o bar aproveitou melhor a noite e, conseqüentemente, venceu. Nesse jogo, a escolha da melhor opção para se ganhar, requer uma análise da lotação do bar em função do tempo e um palpite sobre o que as outras pessoas irão escolher. "El Farol Bar" é um exemplo mais específico do jogo das minorias (Minority Game), onde o vitorioso é aquele que escolheu a opção menos requisitada. Algo parecido acontece na bolsa de valores, onde pessoas tentam decidir entre vender ou não suas ações e entre comprar ou não outras ações com base em um histórico. Em um outro contexto, poderíamos analisar o cenário de uma pessoa que precisa se deslocar de sua casa para o trabalho e, para isso, possui duas opções de caminho. Ela procuraria escolher o caminho que possuísse a menor quantidade de tráfego, a fim de chegar mais rapidamente ao trabalho. Visa-se, com uma versão do jogo das minorias, fazer uma estatística do comportamento das pessoas em função do tempo para uma futura análise em busca de algum padrão comum. (FAPERGS).