



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica
Superior d'Enginyeria
Informàtica

Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica
Universitat Politècnica de València

Estrategias de aprendizaje automático aplicadas a videojuegos

TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Ingeniería Informática

Autor: Adrián Valero Gimeno

Tutor: Vicent Botti Navarro
Javier Palanca

Curso 2018-2019

Resum

???? (escribir más adelante)

Paraules clau: ??????????????????

Resumen

????

Palabras clave: Inteligencia artificial, aprendizaje, automatico, videojuegos, OpenAI, hiperparámetros

Abstract

????

Key words: ?????, ????? ?????, ??????????????

Índice general

Índice general	V
Índice de figuras	VII
Índice de tablas	VII

1	Introduccion	1
1.1	Motivación	1
1.2	Objetivos	1
1.3	Estructura de la memoria	1
2	??? ????	3
2.1	?? ??? ? ?? ?	3
3	??? ???	5
3.1	?? ??? ? ?? ?	5
4	Conclusions	7
	Bibliografía	9

Apéndices

A	Configuració del sistema	11
A.1	Fase d'inicialització	11
A.2	Identificació de dispositius	11
B	??? ?????????? ???	13

Índice de figuras

Índice de tablas

CAPÍTULO 1

Introduccion

El aprendizaje automático o “Machine Learning” ha sido durante los últimos años el foco de muchísima investigación, debido a su gran potencial en la aplicación a problemas del mundo moderno. En los últimos años, proyectos como AlphaGo o la supercomputadora de google Deep Mind han conseguido hacer grandes avances en juegos de gran dificultad, siendo los agentes desarrollados capaces de competir contra las mentes más experimentadas del tradicional juego de mesa Go. Hoy en día se están consiguiendo hacer grandes avances en el campo, debido a la investigación en nuevas técnicas como la combinación de redes neuronales tradicionales con otros métodos como el Deep Learning. Por el momento, Google está liderando este nuevo movimiento, con su supercomputadora DeepMind. Esta computadora fue capaz de desarrollar AlphaGo, una inteligencia artificial capaz de ganar a las mentes más experimentadas del juego tradicional chino Go. Éste juego, considerado uno de los más difíciles del mundo, tendría sobre 10^{172} configuraciones distintas - un número mayor que el número estimado de átomos existentes en el universo -, haciéndolo extraordinariamente más complejo que juegos como el ajedrez.

1.1 Motivación

????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ??????????????

1.2 Objetivos

El propósito de este TFG consistirá en el estudio de las diferentes técnicas existentes de aprendizaje automático aplicadas a sencillos videojuegos en 2 dimensiones, los cuales tendrán un número limitado de acciones a realizar. Se pretende además, realizar implementaciones propias de las diferentes técnicas descritas durante el resto del documento.

Otro de los objetivos consistirá en el estudio y realización de pruebas sobre distintos entornos predefinidos de juegos arcade, haciendo uso de librerías que permiten el acceso a dicho tipo de juegos como la herramienta OpenAI desarrollada por Google, o las distintas librerías de Python relacionadas con la creación de entornos de redes neuronales y, más concretamente, la manipulación de hiperparámetros para encontrar los mejores resultados para cada uno de los entornos estudiados.

Por último, se plantea realizar una implementación de un entorno simulador de un cubo de Rubik de distintos tamaños, y la posterior aplicación de las técnicas estudiadas al entorno creado.

1.3 Estructura de la memoria

????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ??????????????

CAPÍTULO 2

??? ????? ???????

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

2.1 ?? ????? ????? ? ?? ??

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

CAPÍTULO 3

??? ????? ???????

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

3.1 ?? ????? ????? ? ?? ??

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

CAPÍTULO 4

Conclusions

????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ?????????????? ??????????????

Bibliografía

- [1] Jennifer S. Light. When computers were women. *Technology and Culture*, 40:3:455–483, juliol, 1999.
- [2] Georges Ifrah. *Historia universal de las cifras*. Espasa Calpe, S.A., Madrid, sisena edició, 2008.
- [3] Comunicat de premsa del Departament de la Guerra, emés el 16 de febrer de 1946. Consultat a <http://americanhistory.si.edu/comphist/pr1.pdf>.

APÉNDICE A

Configuració del sistema

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

A.1 Fase d'inicialització

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

A.2 Identificació de dispositius

???? ????????????? ????????????? ????????????? ????????????? ?????????????

APÉNDICE B

??? ?????????????????? ?????

???? ????????????????? ????????????????? ????????????????? ????????????????? ?????????????????