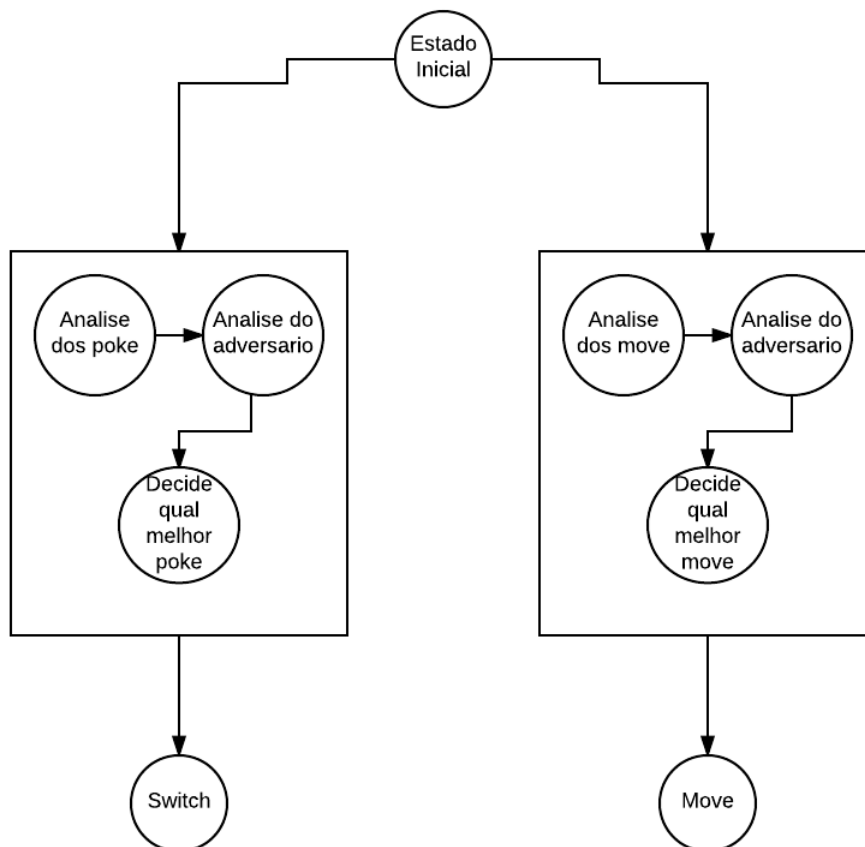


Inteligência Artificial

Jogos Digitais Unisinos

Guilherme Rosa Nunes

Estrutura da máquina de estados.



Estado Inicial: Responsável por decidir, seguindo alguns cálculos, se naquele turno é melhor atacar ou trocar de Pokémon.

Analise do Pokémon: Análise a reserva de Pokémon, levando em conta os Pokémon já conhecidos do adversário.

Analise do Adversário: Verifica qual o seu melhor Pokémon e a eficiência do mesmo contra os seus Pokémon.

Verifica qual melhor Pokémon: Valida dentre os melhores se estão disponíveis e retorna o Pokémon escolhido.

Analise dos movimentos: Análise dos moves ativos, levando em conta os movimentos já conhecidos do adversário.

Decide Melhor movimento: Escolhe entre os moves válidos e retorna o melhor.