

Title*

Nombre 1, Nombre 2, ..., Antonio A. Sánchez-Ruiz **En el orden que queráis**

Dep. Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial
Universidad Complutense de Madrid (Spain)
`correo1, correo2, ..., antsanch@ucm.es`

Abstract. Bla bla bla ... Dejar para el final

Keywords: keyword1, keyword2, ...

1 Introduction

Dejar para el final

2 Ms. Pac-Man vs. Ghosts AI

- Cómo funciona el juego (imagen)
- Arquitectura para crear bots
- Competiciones en las que se ha usado

3 A bot based on grammatical evolution

- Idea general
- Parámetros que definen el estado de juego
- Acciones
- Gramática
- Framework utilizado
- Operadores de cruce y mutación
- Resultados (¿comparación con otros bots?, ¿estrategias aprendidas?)

4 Multi-objective optimization

- En qué consiste el multi-objetivo
- por qué es interesante considerar varios objetivos en el juego
- Experimentos y resultados (¿comparación con otros bots?, ¿estrategias aprendidas?)

* Supported by Spanish Ministry of Economy and Competitiveness under grant TIN2014-55006-R **Kiko, ¿quieres añadir algo aquí?**

5 Related Work

- Sobre IA (otras técnicas) y pac-man
- Sobre genéticos, evolutivos y juegos
- Sobre Multi-objetivo y juegos
- Sobre operadores u otras cosas que hayáis utilizado
- ...

6 Conclusions

Dejar para el final

Añadir al final la URL al repositorio de GitHub