**Trabajo Práctico Nº 4**

**Informe**

***Integrantes:*** *Lucas Soro (95665)*

*Emiliano Sorbello (96523)*

***Práctica:*** *Alan y Bárbara*

***Ayudante:*** *Diego Essaya*

***Fecha de entrega:*** *27-06-2014*

Introducción:

El objetivo este de este Trabajo Práctico consiste en aplicar todos los conceptos vistos en las clases de Algoritmos y Programación I en el desarrollo de una inteligencia artificial para un jugador virtual de TEG.

Se cuenta con el juego ya implementado y una serie de interfaces a respetar bien definidas que modelan el comportamiento de la interacción entre el jugador y el juego. Dichas interfaces están implementadas en la clase abstracta Jugador, de la cual se crea la clase JugadorInteligente, que hereda de la primera sus atributos y sus métodos vacíos.

Diseño e inteligencia:

Características generales del jugador:

Durante el desarrollo de la partida, el jugador debe tomar decisiones para **agregar ejércitos**, **atacar países** y realizar **reagrupamientos.** Las decisiones que se tomen dependen de tres ejes principales:

* Evaluación de probabilidades de victoria
* Evaluación del riesgo de cada país en base al orden de protección y los ejércitos que lo defienden
* Los parámetros de personalidad que se modifican en forma dinámica durante la partida

Mantenimiento:

Bla bla bla pequeño