| **NOME DO PROJETO** | Estratégias de Aprendizado de Máquina para Criação de Times no Jogo Pokemon |
| --- | --- |
| **TIPO DO PROJETO** | [X] PROJETO DE PESQUISA CIENTÍFICA  [ ] PROJETO DE INOVAÇÃO  [ ] PROJETO DE INTERVENÇÃO EM EMPRESA  Nome da Empresa: |
| **ÁREA TEMÁTICA** | Machine Learning, Deep Learning |
| **ESTUDANTES** | Bruna Lima Farias, Douglas Lemos Bregenski Schiavi |
| **ORIENTADOR** | Andre Gustavo Hochuli |
| **CO-ORIENTADOR** |  |
| **DESCRIÇÃO SUMARIZADA DO PROJETO (até 200 palavras)** | |
| O jogo Pokemon utiliza uma estratégia base para a montagem de times, esses times competitivos possuem 6 criaturas e devem incluir ao menos um causador de dano. Golpes de utilidade normalmente servem para outro propósito que não é dar dano, e podem contar como um fator decisivo para a vitória. Golpes de aumento ou decréscimo de velocidade, aumento de dano, defesa e ’status’ são alguns exemplos de golpes de utilidade.  A nossa ideia é avaliar estratégias de aprendizado de máquina na criação desses times, o projeto terá como base engines e dados disponíveis na web de forma aberta. | |