

Inteligência Artificial nos videojogos

Pesquisa Bibliográfica

André Baião 48092, Gonçalo Barradas 48402, Guilherme Grilo 48921

Março 2022

Resumo

Para esta pesquisa foram usados como motores de busca o **B-On** e o **Google Scholar**, usando as palavras-chaves: **Inteligência Artificial (Artificial Intelligence)**, **Jogos (Games)** e **videojogos (videogames)**, para alargar mais a nossa pesquisa decidimos também usar o motor de busca **sciencedirect**.

Referências

- [1] Author, F.: Esfahlani S., Butt J., Shirvani H., "Fusion of Artificial Intelligence in Neuro-Rehabilitation Video Games", IEEE Access, Volume 7, 102617-102627 (2019) acedido em 13 de Março de 2022, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2926118>.
- [2] Author, F.: Puti A., Prathivi R., "Game Scoring Supporting Objects Mensggunakan Agen Cerdas Berbasis Artificial Intelligense", Jurnal Transformatika, Volume 13, Nomor 2, (2016) acessado em 13 de março de 2022, <https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/331>
- [3] Author, F.: Schaeffer, Jonathan, and H. Jaap Van den Herik. "Games, computers, and artificial intelligence." Artificial Intelligence 134.1-2 (2002): 1-7. acedido em 13 de Março de 2022, [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(01\)00165-5](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(01)00165-5)
- [4] Author, F.: Mateas, Michael. "Expressive AI: Games and Artificial Intelligence." DiGRA Conference. 2003. acedido em 13 de Março de 2022, <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/tenurereview/publications/mateas-digra2003.pdf>
- [5] Author, F.: Fialho G., Manhães A., and Teixeira J. "Predicting sports results with artificial intelligence—a proposal framework for soccer games." Procedia Computer Science 164 (2019): 131-136. acedido em 13 de Março de 2022, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.12.164>

- [6] Author, F.: Ishwarya, T. A., Naidu, R. C. A., Meghana, K., Reddy, G. P. A modern approach to design and integrate conceptual methods in video games with artificial intelligence. *Materials Today: Proceedings*, (2017) ,4(8), 9100-9106. acedido em 13 de Março de 2022. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2017.07.265>
- [7] Author, F.: Dreżewski, Rafał, and Jakub Solawa. "The application of selected modern artificial intelligence techniques in an exemplary strategy game." *Procedia Computer Science* 192 (2021): 1914-1923. acedido em 13 de Março de 2022. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.08.197>
- [8] Author, F.: Rodin, E. Y., Lirov, Y., Mittnik, S., McElhaney, B. G., Wilbur, L. Artificial intelligence in air combat games. In *Pursuit-Evasion Differential Games* (pp. 261-274). Pergamon.(1987). acedido em 13 de Março de 2022. [https://doi.org/10.1016/0898-1221\(87\)90109-X](https://doi.org/10.1016/0898-1221(87)90109-X)
- [9] Author, F.: Lamb, Richard L., et al. "Cognitive diagnostic like approaches using neural-network analysis of serious educational videogames." *Computers Education* 70 (2014): 92-104. aceido em 13 de Março de 2022. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.08.008>
- [10] Author, F.: Campos, João Pedro Assunção, and Rafael Rieder. "Procedural content generation using artificial intelligence for unique virtual reality game experiences." *2019 21st Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)*. IEEE, 2019. acedido em 13 de Março de 2022. <https://doi.org/10.1109/SVR.2019.00037>