

Projeto de Inteligência artificial
Documento descritivo - Ambiente
Aluno: Felipe Gois Correia
Semestre: 4º

Tendo como objetivo principal o esclarecimento do que é e o que são os conceitos básicos de inteligência artificial, o projeto tem como objetivo aliar esses conceitos em um único projeto, que se trata de um jogo digital.

Com isso será possível exemplificar e aplicar todos os conceitos básicos dentro deste projeto.

Dentro dos conceitos de estado de máquina, Input, agente inteligente, ambiente etc. De maneira mais minuciosa, este documento irá tratar do ambiente do jogo e como ele se relaciona com os conceitos de IA.

O ambiente (mapa) do jogo tem como objetivo, viabilizar um cenário para que seja utilizado os conceitos de IA, que neste caso, terá obstáculos e caminhos tanto para o jogador quanto para o agente inteligente, que se encontram nas cores preto e azul respectivamente.

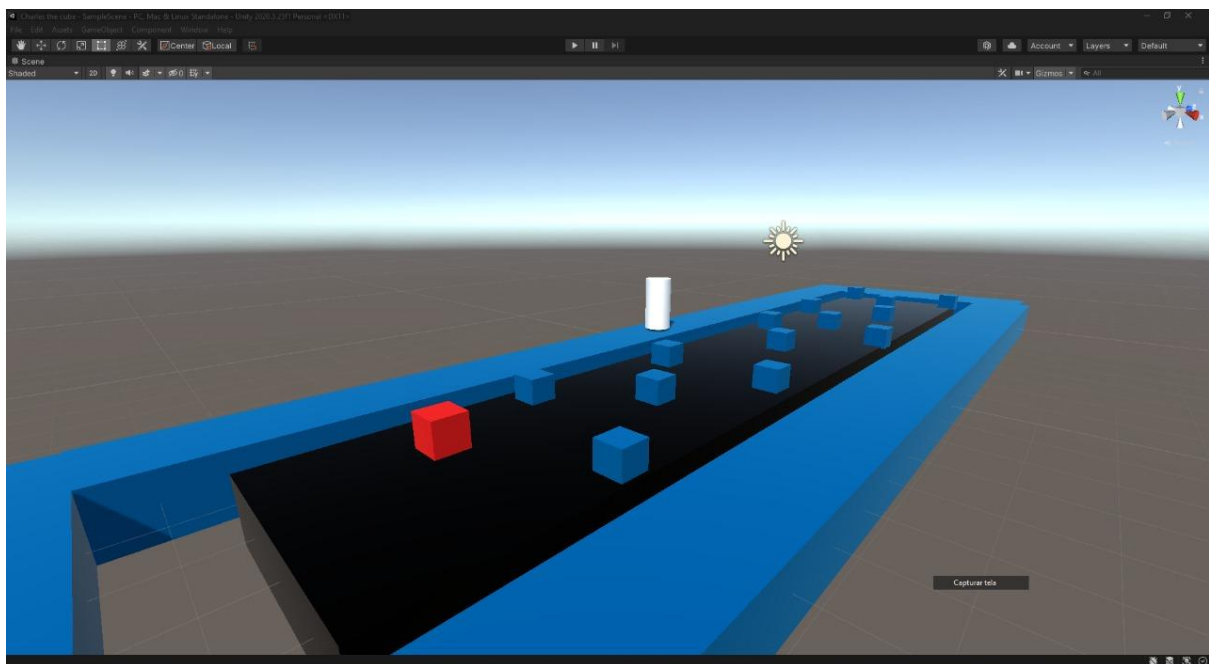


Imagem 1

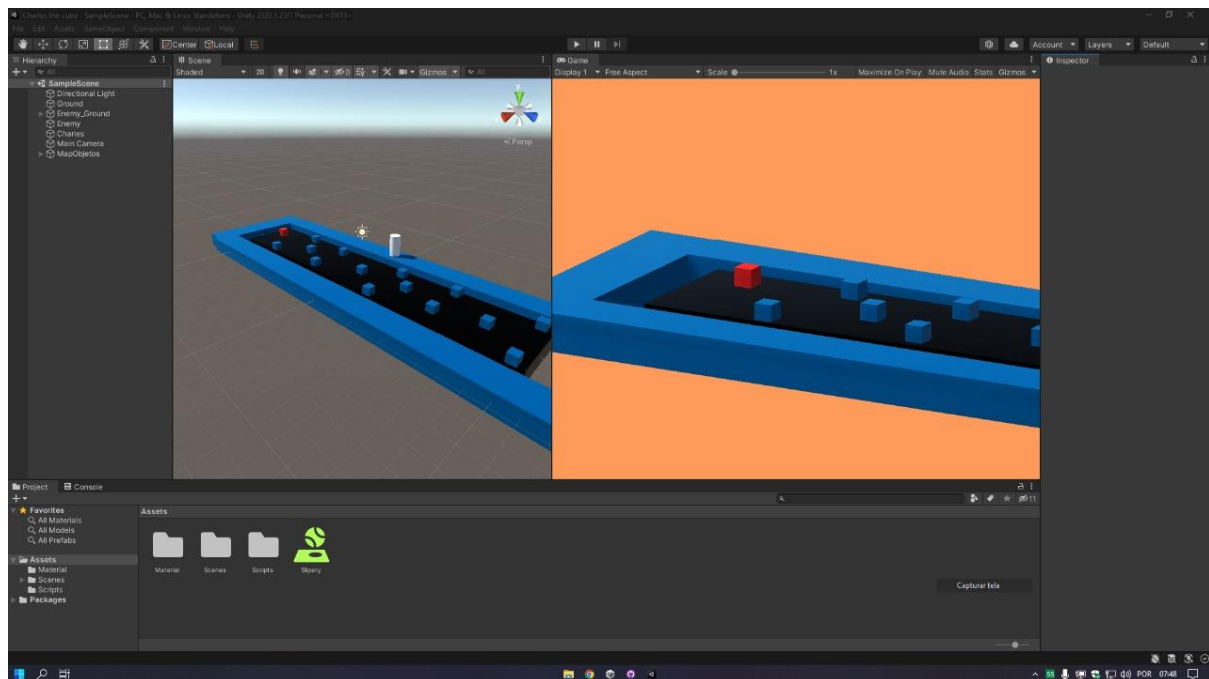


imagem 2

O mapa contém além dos caminhos, alguns cubos azuis, no qual servirão para esconder o jogador da IA. Tendo como uma breve explicação da mecânica, o jogador quando parar de se movimentar, irá mudar de cor, que neste caso, será a cor dos cubos presentes no ambiente. O que irá enganar o agente inteligente.

Como forma de finalização do jogo, será implementado uma linha de chegada, que será o objetivo do jogador, chegar ao fim da pista sem ser descoberto pelo agente inteligente.