



Pokemon Battle - 3ª Etapa

| | |
|---------------------------------|---------|
| Bruno Sesso | 8536002 |
| César Yapunari Nontol Rodríguez | 9137902 |
| Gustavo Estrela de Matos | 8536051 |
| Rafael Mendonça Miller | 7581818 |

11 de dezembro de 2014

INTRODUÇÃO

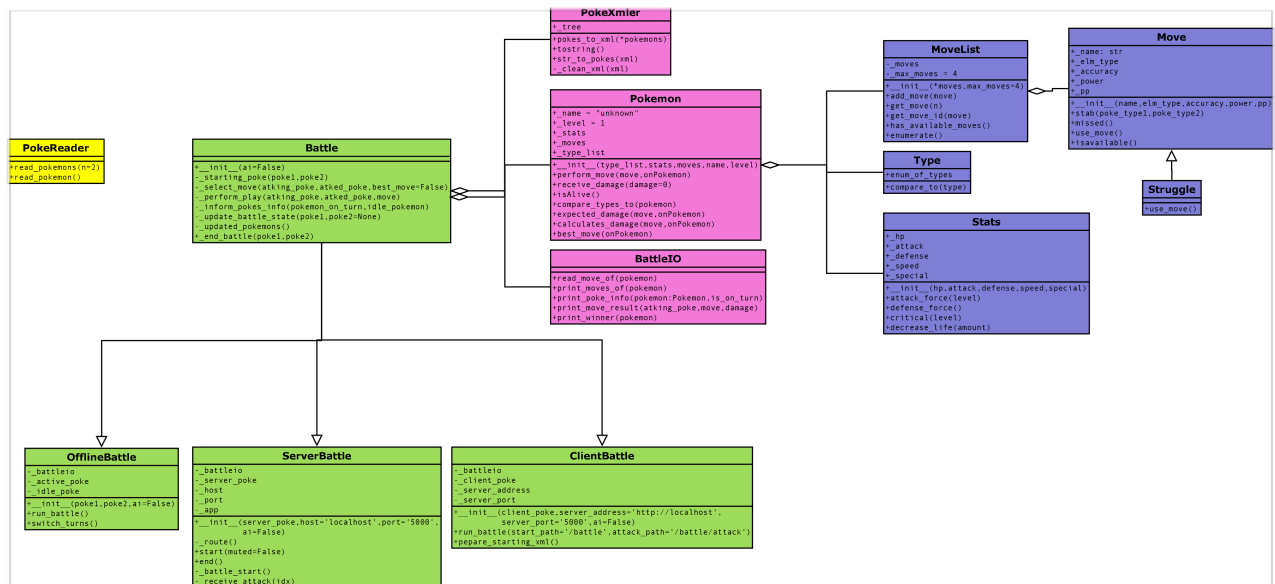
A terceira etapa sugeriu apenas algumas pequenas alterações para que o programa tivesse algum algoritmo que o fizesse escolher ataques sozinhos. Como era uma pequena modificação somente, resolvemos testar se de fato o código que nós produzimos até a 2ª etapa, foi de fato flexível suficiente para adicionarmos uma nova funcionalidade.

DESENVOLVIMENTO

A estratégia usada para implementar a inteligência artificial foi bastante simples. Basta encontrar o ataque que causa maior dano ao pokemon inimigo. A única incerteza nesse calculo está no fator aleatório que multiplica diretamente o dano calculado. Esse fator é distribuído uniformemente, portanto basta calcular a esperança desse fator e teremos uma boa ideia do dano médio que um ataque causa. Escolhemos então o maior entre eles.

Adicionamos poucos métodos para criar tal funcionalidade e não tivemos que mudar mais do que outras 20 linhas para ter o código funcionando corretamente. Isso nos fez concluir que de fato a estrutura que o código se encontrava estava boa e isso tornou simples a tarefa de adicionar uma nova funcionalidade.

DIAGRAMA DE CLASSES FINAL



DOCUMENTAÇÃO

A documentação do código foi feita usando o programa *sphinx* e pode ser encontrada no endereço:

<http://www.ime.usp.br/~bsesso/PokemonBattle>
