



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Razonamiento Automático

## Lógica difusa

Eva  
login

Rafa  
login

Iago  
login

Rivas Fariñas, Manuel José  
manuel.rivasf@udc.es

3º Grado en Ingeniería Informática  
Mención de Computación

A Coruña - 7 de abril de 2017

# Índice

1. Anteproyecto	1
-----------------	---

## 1. Anteproyecto

Nuestro proyecto consistirá en, en el contexto de un videojuego de combate por turnos 1 vs. 1, crear un sistema que mediante lógica difusa sea capaz de ponderar la adecuación de cada una de las acciones disponibles para nuestro personaje en función de la situación actual. Para ello nos basaremos en entradas tales como los puntos de vida actuales de ambos combatientes, el daño que puede causar nuestro personaje mediante sus diversas acciones, el daño máximo que podemos recibir, la probabilidad de actuar primero, la precisión, la probabilidad de crítico (probabilidad de hacer un daño mayor al habitual) ...

Las acciones disponibles serán atacar con una determinada técnica, defenderse, curarse, usar un objeto... La adecuación devuelta por el sistema permitirá elegir la mejor acción.

## 2. Planteamiento

## 3. Desarrollo

## 4. Implementación