



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 - 21 de abril de 2017

Índice

1. Anteproyecto	1
2. Planteamiento	1
3. Desarrollo	1
4. Implementación	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