

1 Introducción

1.1 Motivación

1.2 Explicación del juego

1.3 Problemas similares (Mastermind)

1.4 Crear el jugador perfecto vs imitar un jugador humano

2 Recolección de datos

2.1 Twitter scrapping

2.2 Generación de datos sintéticos

2.3 Análisis de los datos generados y comparación con los reales

3 Reducción de entropía

3.1 Usando todos los datos

3.2 Usando datos humanos (limitar palabras, vocabulario, etc.)

3.3 Comparaciones

4 Redes neuronales

4.1 Usando todos los datos

4.2 Usando datos humanos (limitar palabras, vocabulario, etc.)

4.3 Comparaciones

5 Reinforcent Learning? DeepR?

5.1 Usando todos los datos

5.2 Usando datos humanos (limitar palabras, vocabulario, etc.)

5.3 Comparaciones

6 Uso de explicadores para los modelos de caja negra

6.1 Explicar jugadores perfectos

6.2 Explicar jugadores imitadores de humanos

6.3 Comparar resultados (Los explicadores dan algún resultado relevante?)

7 Conclusiones finales