

IL CORSO DI FONDAMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE
PRESENTA

ROBOMANIA

PRESS START

ORA CON IL 99%
DI AGENTI
INTELLIGENTI
IN PIU!





In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.



⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.

⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...



- ⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.
- ⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...
- ⚙ ...conclusione: è terribile!



- ⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.
- ⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...
- ⚙ ...conclusione: aiuto!

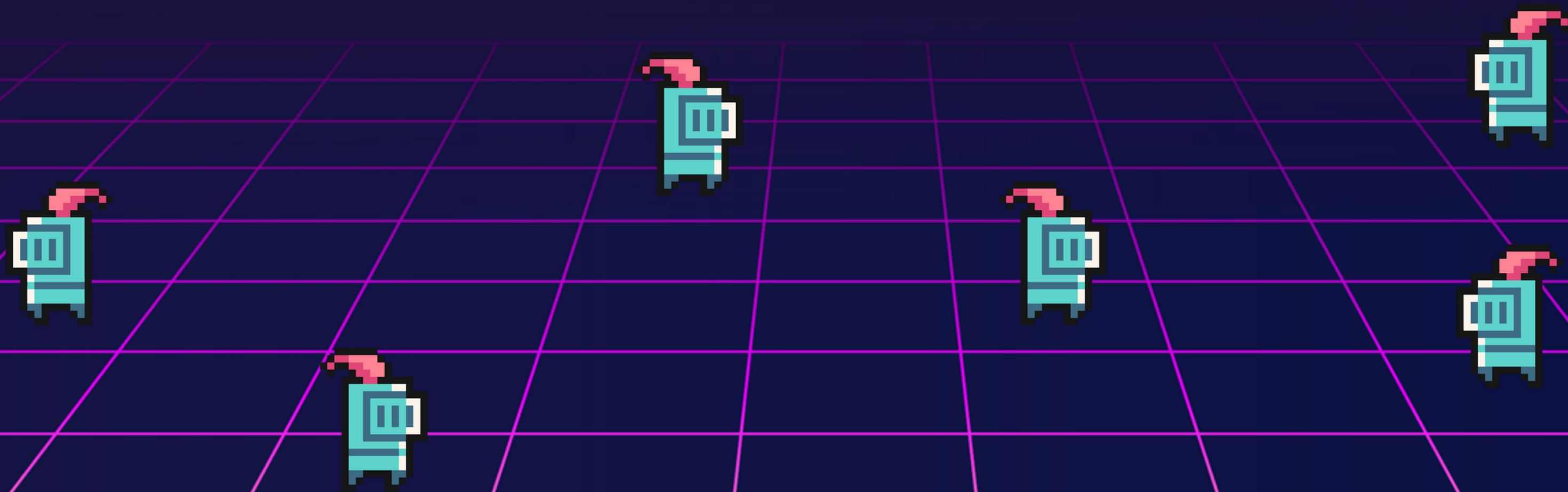
Parzialmente osservabile



- ⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.
- ⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...
- ⚙ ...conclusione: aiuto!

Multi-agente (cooperativo)

Parzialmente osservabile

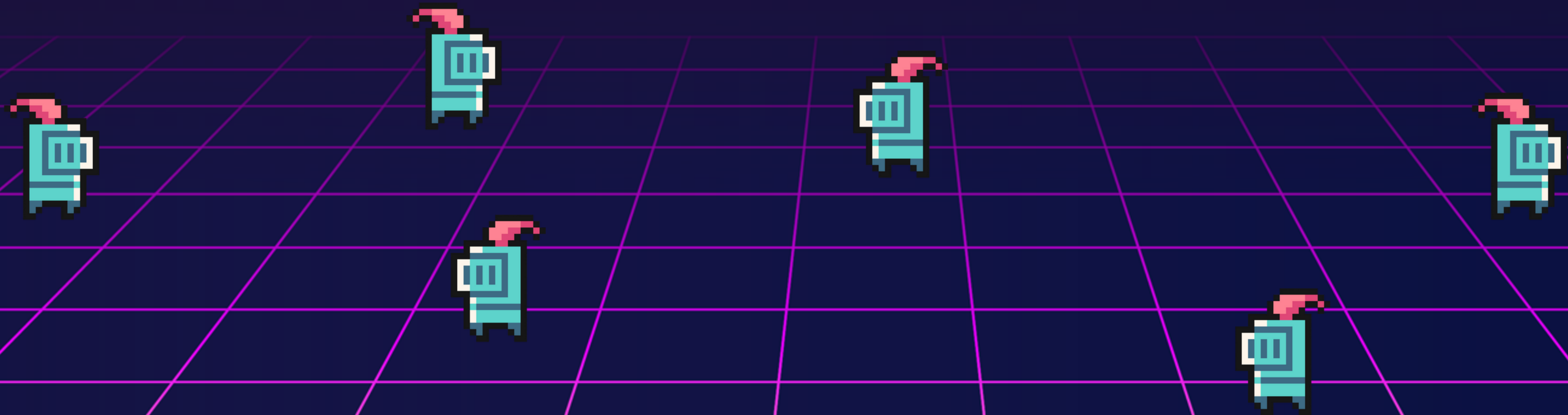


- ⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.
- ⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...
- ⚙ ...conclusione: aiuto!

Multi-agente (cooperativo)

Parzialmente osservabile

Dinamico



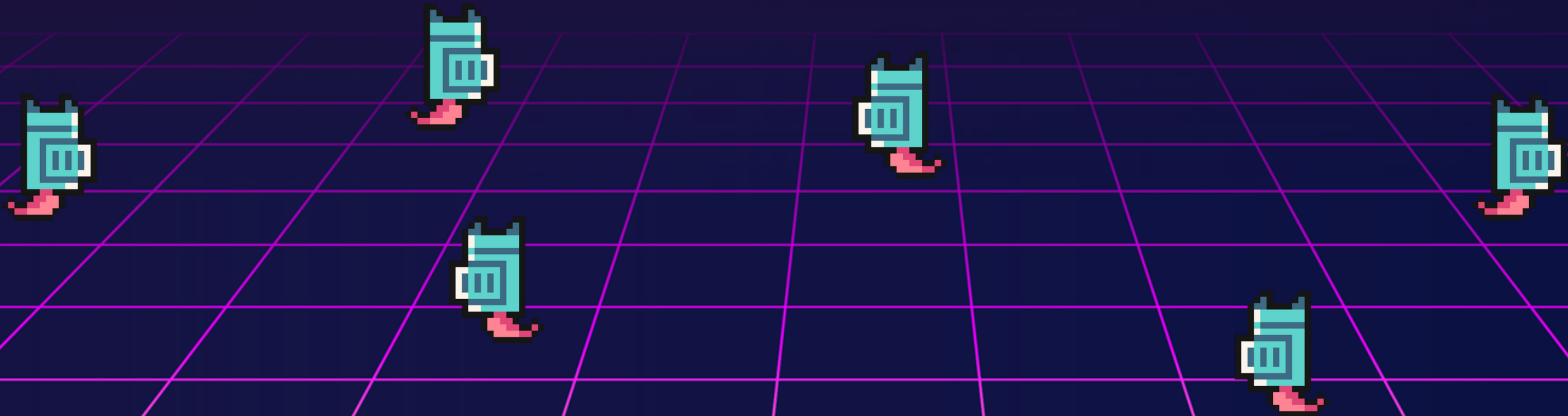
- ⚙ In Robomaquia, il giocatore si troverà ad affrontare un'orda di nemici di dimensioni e abilità sempre crescenti, in un insieme di stanze molto suggestive.
- ⚙ Modelliamo l'ambiente, tentando di classificarlo adeguatamente...
- ⚙ ...conclusione: aiuto!

Multi-agente (cooperativo)

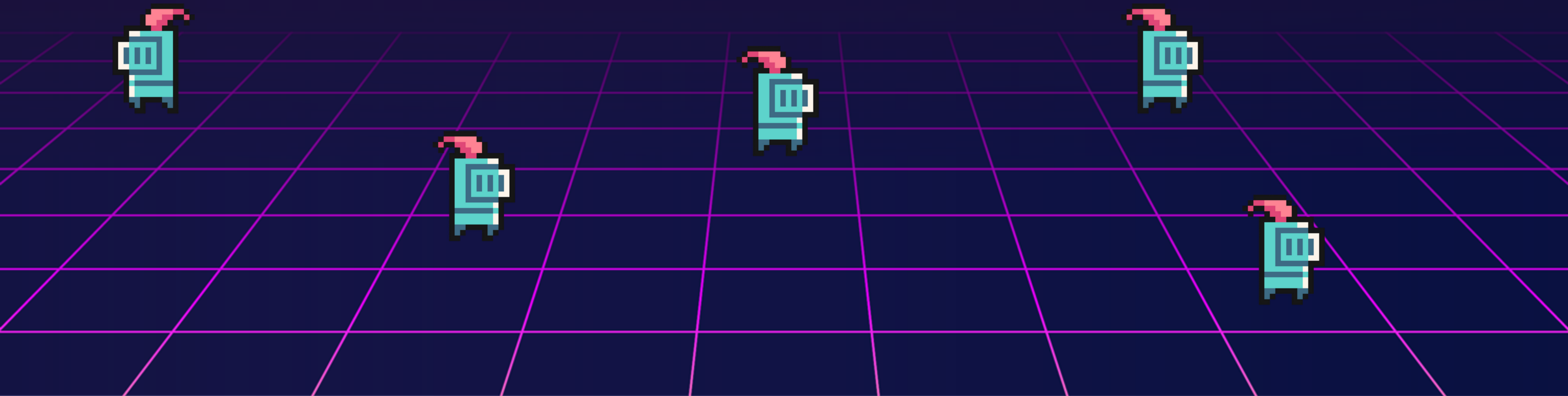
Parzialmente osservabile

Stocastico

Dinamico



⚙️ Ogni stanza è suddivisa in quadranti, che aiutano la ricerca del giocatore nella stanza ad assumere una forma più strutturata.



- ⚙️ Ogni stanza è suddivisa in quadranti, che aiutano la ricerca del giocatore nella stanza ad assumere una forma più strutturata.
- ⚙️ Un approccio euristico all'impiego tale suddivisione consente di definire alcuni algoritmi che ricalcano il concetto di Swarm Intelligence.



- ⚙️ Ogni stanza è suddivisa in quadranti, che aiutano la ricerca del giocatore nella stanza ad assumere una forma più strutturata.
- ⚙️ Un approccio euristico all'impiego tale suddivisione consente di definire alcuni algoritmi che ricalcano il concetto di Swarm Intelligence.
- ⚙️ Un algoritmo di ricerca best-first con euristica consente coprire la più vasta superficie di gioco possibile: di fatto, ciò descrive la strategia che ogni istanza dell'agente implicitamente adotta per cercare il giocatore. E' così, che in questo frangente si "crea" intelligenza.



Per di qua!



GRAZIE PER AVER GIOCATO!

