

TITULO

Matheus de Souza Redecker e Felipe Meneguzzi

Faculdade de Informática (FACIN) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)
Porto Alegre – RS – Brasil

✉ matheus.redecker@acad.pucrs.br
✉ felipe.meneguzzi@pucrs.br



Figure 1: Exemplo de tela de um jogo do MicroRTS.

Motivação

- Qual o problema?;
- Pq interessante?; e
- O que tu te propoe a fazer?

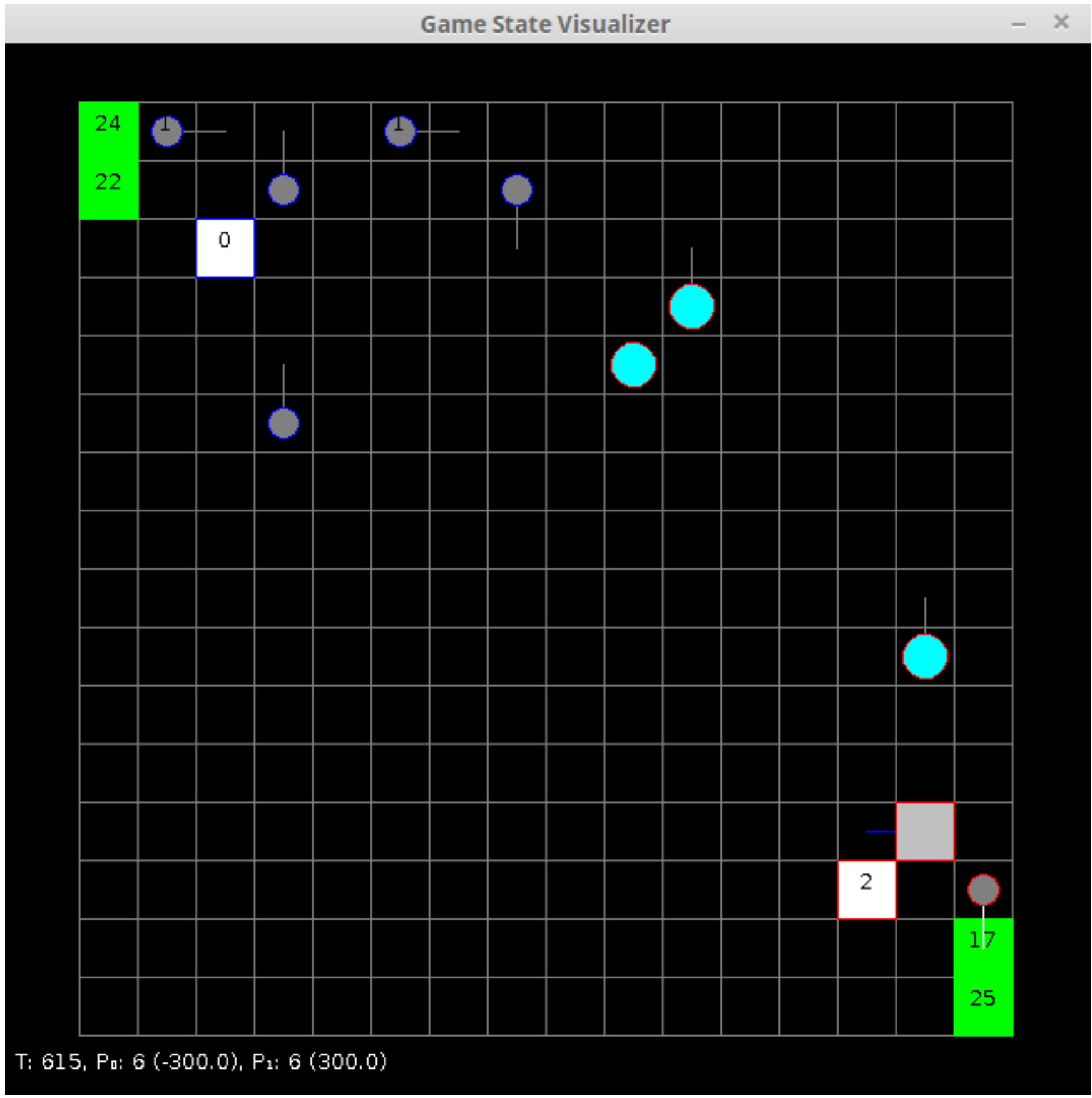
Background

AHTN(escrever o nome inteiro)

- dasid
- ehaushe

MicroRTS com figuras

- O MicroRTS um jogo de estrategia em tempo real(RTS);
- Ele uma simplificao do jogo Starcraft, feito por Santiago Ontan [?];
- O MicroRTS foi desenvolvido para fins acadlmicos, com o intuito de aplicar e desenvolver tnicas de IA e para servir como prova de conceito para as tnicas criadas.



Implementação

Falar alguma coisa aqui

- Conhecimento de dominio

Experimentos e resultados

- graficozinhos

Conclusão

We have shown empirically that our approach yields not only superior accuracy results but also substantially faster recognition times for all used domains in evaluating against Ramírez and Geffner’s approach [3].

References

[1] Jörg Hoffmann, Julie Porteous, and Laura Sebastia. Ordered Landmarks in Planning. *Journal of Artificial Intelligence Research (JAIR)*, November 2004.

[2] Miquel Ramírez and Hector Geffner. Probabilistic Plan Recognition Using Off-the-Shelf Classical Planners. In *Proceedings of the AAAI*, 2010.

[3] Miquel Ramrez and Hector Geffner. Plan Recognition as Planning. In *Proceedings of the IJCAI*, 2009.

Agradecimentos

This research was carried out in cooperation with HP Brazil using incentives of the Brazilian Informatics Law (# 8.2.48 of 1991).