



Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)  
Facultad de Ingeniería



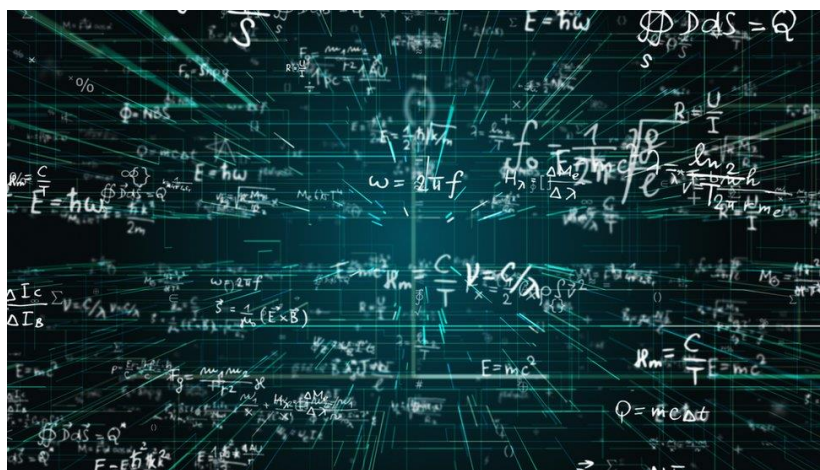
Asignatura: Fundamentos de Programación

Actividad Asincrónica #5

Alumno: Camacho Bernabé Roberto Ángel

19/Octubre/2020

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana



Para el proyecto final quisiera programar un programa el cual permita a entender la inteligencia artificial, ósea que sea un programa interactivo que permita el conocimiento de las bases de la inteligencia artificial y que también, aunque sea muy básico con ese programa aprendamos a programar dicha inteligencia.

Otra propuesta de proyecto final también podría ser la creación de un juego el cual se pueda ir modificando en base a temporadas u ocasiones especiales y que todos los registros se guarden en una base de datos que permita saber el récord de cada persona y el récord global, para que sea un juego competitivo.

Lo que se necesita para ambas propuestas de proyecto es:

- Aprender lenguajes de programación ya sea en C++ o algún otro lenguaje para completar el objetivo.
- Creación de base de datos.
- Aprender las bases de inteligencia artificial.
- Investigar el funcionamiento esencial de un juego.
- Estudio de mercado para saber los intereses de la población dirigida el producto en cuestión.