



TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

---

**Implementación de una arquitectura reactiva y  
deliberativa usando planificación en el entorno de  
juegos GVGAI**

---

**Autor**

Vladislav Nikolov Vasilev

**Tutor**

Juan Fernández Olivares



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE  
TELECOMUNICACIÓN

GRANADA, JULIO DE 2020



# Índice general

## Índice de figuras

1. Introducción	1
2. Antecedentes	3
3. Plan de trabajo	5
4. Arquitectura general del sistema	7
5. Descripción detallada	9
6. Documentación de diseño software	11
7. Experimentación	13
8. Conclusiones	15
Bibliografía	17



# Índice de figuras

# Capítulo 1

## Introducción



## Capítulo 2

### Antecedentes





## Capítulo 3

### Plan de trabajo



## Capítulo 4

# Arquitectura general del sistema



## Capítulo 5

### Descripción detallada



## Capítulo 6

# Documentación de diseño software





## Capítulo 7

# Experimentación



## Capítulo 8

## Conclusiones



# Bibliografía

- [1] Martin Černý, Roman Barták, Cyril Brom, and Jakub Gemrot. To plan or to simply react? An experimental study of action planning in a game environment. *Comput. Intell.*, 32(4):668–710, November 2016.