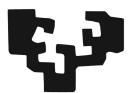
eman ta zabal zazu



Universidad Euskal Herriko del País Vasco Unibertsitatea

Técnicas de Inteligencia Artificial

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

Practica 3 Clasificacion

Autor(es):

Xabier Gabiña Diego Montoya

Índice general

1.	Introducción
2.	Ejercicios
	2.1. Perceptron
	2.2. Clonando el Comportamiento del Pacman
	2.3. Clonando el Comportamientodel Pacman con rasgos diseñados por nosotros
3.	Resultados
	3.1. Casos de prueba
	3.1.1. Perceptron
	3.1.2. Clonando el Comportamiento del Pacman
	3.1.3. Clonando el Comportamiento del Pacman con rasgos diseñados por nosotros
	3.2. Autograder

Índice de figuras

Índice de cuadros

Índice de Códigos

1. Introducción

2. Ejercicios

- 2.1. Perceptron
- 2.2. Clonando el Comportamiento del Pacman
- 2.3. Clonando el Comportamientodel Pacman con rasgos diseñados por nosotros

3. Resultados

- 3.1. Casos de prueba
- 3.1.1. Perceptron
- 3.1.2. Clonando el Comportamiento del Pacman
- 3.1.3. Clonando el Comportamiento del Pacman con rasgos diseñados por nosotros
- 3.2. Autograder