

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

Técnicas de Inteligencia Artificial

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

# Practica 3

## Clasificación

Autor(es):

Xabier Gabiña

Diego Montoya

6 de noviembre de 2024

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Ejercicios</b>	<b>6</b>
2.1. Perceptron . . . . .	6
2.2. Clonando el Comportamiento del Pacman . . . . .	6
2.3. Clonando el Comportamiento del Pacman con rasgos diseñados por nosotros . . . . .	6
<b>3. Resultados</b>	<b>7</b>
3.1. Casos de prueba . . . . .	7
3.1.1. Perceptron . . . . .	7
3.1.2. Clonando el Comportamiento del Pacman . . . . .	7
3.1.3. Clonando el Comportamiento del Pacman con rasgos diseñados por nosotros . . . . .	7
3.2. Autograder . . . . .	7

# 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 Comportamiento del 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