

Grado Universitario en Ingeniería Informática  
2022-2023

*Trabajo Fin de Grado*

“Descripción de juegos complejos con CLIPS adaptando el Game Description Language”

Daniel Martínez Lianes

Tutor

Javier Ignacio Carbo Rubiera

Lugar y fecha de presentación prevista

*[Incluir en el caso del interés de su publicación en el archivo abierto]*



Esta obra se encuentra sujeta a la licencia Creative Commons **Reconocimiento – No Comercial – Sin Obra Derivada**

Contenido

[Introducción 2](#_Toc139903064)

[Estado de la cuestión 3](#_Toc139903065)

[Gestión del proyecto 4](#_Toc139903066)

[Objetivos del TFG 5](#_Toc139903067)

[Memoria del trabajo 6](#_Toc139903068)

[Estructura del trabajo realizado 7](#_Toc139903069)

[Resultados 8](#_Toc139903070)

# Introducción

# Estado de la cuestión

Que se ha hecho en relación con el tfg que estoy desarrollando

# Gestión del proyecto

Como se ha organizado el proyecto que fases ha tenido la duración de estas…

# Objetivos del TFG

Que quería hacer con el tfg

# Memoria del trabajo

Descripción exhaustiva del trabajo realizado (resultado)

# Estructura del trabajo realizado

Introducción

Arquitectura de la aplicación

Modelo de conocimiento de la aplicación

Descripción de alto nivel de cada modulo

Manual de usuario

Manual de referencia

# Resultados