**Objetivos e contribuições**

O objetivo deste trabalho é apresentar técnicas para a implementação de inteligência artificial em jogos por meio da geração e manipulação de bases de conhecimento, através da utilização de conceitos de aprendizado supervisionado e otimização de busca.

Dentre as contribuições oferecidas neste trabalho, destacam-se:

1. Demonstração da utilização de uma base de dados gerada pelo método de backtracking para o treinamento de árvores de decisão;

2. Criação de uma biblioteca para o auxílio na implementação de algoritmos de aprendizado de máquina;

3. Geração de bases de conhecimento que podem ser utilizadas para treinamento de outros algoritmos de classificação.

**Organização**

Este manuscrito apresenta a seguinte estrutura:

* No Capítulo 1, é introduzida a utilização de inteligência artificial em jogos e os principais trabalhos encontrados na literatura.
* No Capítulo 2, são apresentados os conceitos de aprendizado supervisionado para classificação de observações.
* No Capítulo 3, são abordadas as técnicas de otimização de busca para a geração de bases de conhecimento.
* No Capítulo 4, é abordado o algoritmo de inteligência artificial resultante das pesquisas realizadas neste trabalho.
* No Capítulo 5, são apresentados os experimentos realizados e os resultados obtidos pela pesquisa.
* Finalmente, no Capítulo 6, são dadas as conclusões e orientações para trabalhos futuros.