

Neuroevolución

Jugando Snake

Alumno: Daniel Soto
Profesor: Alexander Bergel
Auxiliar: Juan-Pablo Silva
Ayudantes: Alonso Reyes
Gabriel Chandia

Fecha de entrega: 28 de diciembre de 2018
Santiago, Chile

Índice de Contenidos

| | |
|-----------------------------|---|
| 1. Problema | 1 |
| 2. Descripción del Programa | 1 |
| 3. Evaluación | 1 |
| 4. Discusión | 1 |

Lista de Figuras

| | | |
|---|-----------------------------------|---|
| 1 | El juego Snake en acción. | 1 |
|---|-----------------------------------|---|



Figura 1: El juego Snake en acción.

1. Problema

El problema elegido consistía en crear una red neuronal que fuese capaz de jugar el clásico juego Snake (Figura 1). La red sería generada utilizando Neuroevolución, que toma una red neuronal como un individuo que se reproduce, con la función de fitness definida exclusivamente como el puntaje que logra obtener la red en el juego.

Las redes que intentan resolver el problema, fueron diseñadas como redes con

2. Descripción del Programa

3. Evaluación

4. Discusión