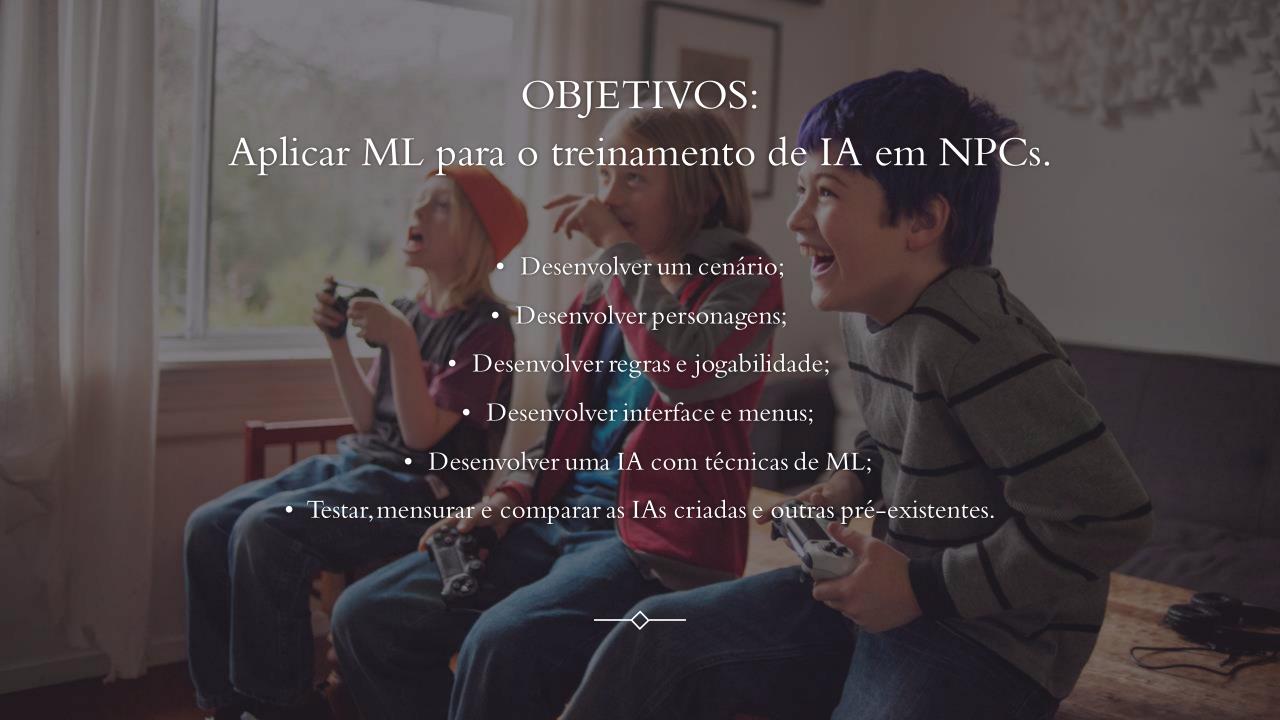
## RAÇÃO DA UTILIZAÇÃ Learning em Jogos Eric Trofino Prof. Juliana Feitosa



- Previsibilidade das interações com NPCs
- Algoritmos estáticos de tomada de decisão
  - Experiências repetitivas e limitadas
- ML oferece experiências mais imersivas e dinâmicas
  - Evolução e adaptação ao longo do jogo

## JUSTIFICATIVA: Aplicação de técnicas de ML

- Melhora a inteligência dos NPCs
- Interações mais dinâmicas e realistas
  - Imersão dos jogadores
- Experiências de jogo mais desafiadoras e envolventes
- Adapta às preferências e habilidades individuais dos jogadores
  - Implicações práticas para a indústria de jogos
  - Impulsiona o progresso teórico em IA e ML



## CRONOGRAMA

- Revisão bibliográfica de Março a Outubro
- Configuração do ambiente de desenvolvimento de Abril a Maio
  - Desenvolvimento módulo do cenário de Abril a Junho
- Desenvolvimento do módulo dos personagens de Maio a Agosto
- Desenvolvimento do módulo das regras e jogabilidade de Maio a Agosto
- Desenvolvimento do módulo de interface e menus de Junho a Agosto
  - Desenvolvimento do módulo de IAs com ML de Junho a Outubro
    - Análise dos resultados de Agosto a Outubro
    - Entrega e apresentação do trabalho em Novembro

