

**CICLO 2018-01**

**INTELIGENCIA ARTIFICIA**

**SECCIÓN WV71**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**TB-2**

**PROFESOR DEL CURSO:** **CALDERON VILCA, HUGO DAVID**

**TRABAJO PRESENTADO POR LOS ALUMNOS**

**Mercado Luna, Renato** **u201510738**

**Moreno Ccama, Edú David** **u201517035**

**FECHA DE ENTREGA MÁXIMA: 13/06/18**

**UPC Campus Villa, JUNIO DE 2018**

Índice

[1. Definición del problema 2](#_Toc516579307)

[2. Técnica usada (Lógica Difusa) 3](#_Toc516579308)

[3. Base de conocimiento 3](#_Toc516579309)

[4. Inferencias del problema y pruebas 3](#_Toc516579310)

# Definición del problema

Es un juego como que problema ¿

# Técnica usada (Lógica Difusa)

Técnica usada

# Base de conocimiento

Aquí la página con las reglas del juego

# Inferencias del problema y pruebas

Describe las inferencias que resuelven el problema en cuestión y realiza pruebas

Aquí van las reglas

3 -5 pantallas del juego explicadas