

**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

El problema consiste en aplicar inteligencia artificial en los jugadores oponentes que maneja la computadora en el juego de cartas llamado “Mentiroso”. Para jugar al juego, se reparte toda la baraja por igual a todos los jugadores, es decir, 13 cartas cada uno, ocultando cada uno las cartas a sus adversarios. Estos deben intentar deshacerse cuanto antes de todas las cartas que tienen en su poder para ganar.

Instrucciones del juego:

* Primero, se reparte la baraja entre los 4 jugadores.
* El jugador que inicia la partida pone boca abajo una, dos, tres o cuatro cartas y dice en voz alta que número de carta puso boca abajo (todas del mismo número), y que será la jugada que afirma haber lanzado (por ejemplo, 1 dos, 2 tres, 4 cincos).

# 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