**TRabajo final de grado**

**ALPHADSGAME: UN JUGADOR ARTIFICIAL INTELIGENTE**

Por: Enrique Albaladejo Herrero

DNI: 53716332Q



Año 2023

Ingeniería informática

*A mis padres, sin vosotros no habría llegado tan lejos*

*Gracias por todo*

Índice de Contenidos

[Resumen 7](#_Toc143061795)

[Introducción 7](#_Toc143061796)

Índice de Imágenes

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

Índice de Imágenes

# Resumen

Este trabajo tiene como objetivo el desarrollo de un agente inteligente del juego ALPHADSGAME, para ello se ha decidido crear la parte gráfica del juego siguiendo la arquitectura cliente – servidor, utilizando entre otras cosas tecnologías como React, Bootstrap, Python, Flask, MySQL y diversas librerías que han hecho posible esta implementación.

# Introducción

Hoy en día se han popularizado bastante los videojuegos, es una parte fundamental en la cultura de los niños que tiene un elemento atractivo para estos. Debido a la atracción, poco a poco han ido surgiendo los juegos que tienen como objetivo enseñar alguna habilidad, un claro ejemplo es el “Minecraft Education” o el juego que vamos a implementar.

Este Juego del que hablo se llama ALPHADSGAME y pretende enseñar de una manera muy abstracta cómo funciona el proceso de desarrollo de aplicaciones, los elementos necesarios que hacen posible el correcto funcionamiento de la aplicación que cumple con los requisitos pensados a la hora de su planteamiento.