

Proyecto: IA con un enfoque clásico

Óscar Fabián Ramírez González A01630024

Gustavo Alejandro Flores Cortés A01635151

Erick David Mendoza Velazco A01631093

¿Consideran que la IA es difícil de ganar?

No, en ambos juegos, en el conecta cuatro y en el de dot & boxes, la IA simplemente se enfoca en intervenir antes de que el jugador humano gane, por lo que se vuelve un poco predecible y es fácil utilizar esto para ganar.

¿Qué sería necesario hacer para mejorar la IA?

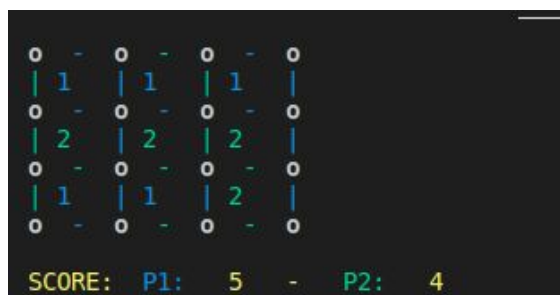
Agregar mayor profundidad al algoritmo negamax y agregar optimización como el de alpha beta para que de esta forma se tenga en consideración aún más posibilidades a futuro y de esta forma hacerlo más difícil de enfrentar.

Viendo cómo funcionan los métodos de búsqueda adversarial, ¿creen que es fácil implementar una IA para un videojuego?

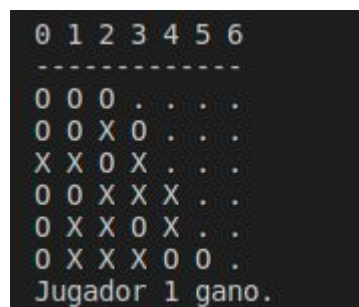
La verdad no ya que para crear una IA se tiene que ser muy específico en cuales son los escenarios deseados, asignarles un puntaje, ver los escenarios no tan favorables y los escenarios menos deseables con sus respectivos puntajes, por lo que en juegos más complejos puede llegar a ser más difícil pensar y representar estos escenarios.

Capturas:

Dots & Boxes



Conecta cuatro



Conclusión:

Durante la realización de este entregable no solamente tuvimos que comprender el funcionamiento de la librería de *EasyAI* para poder hacer los correspondientes cambios a nuestras necesidades sino que también tuvimos que jugar un poco con las formas en que la IA interpreta el estado actual del juego para poder darle una mayor dificultad al jugador de poder ganarle a la computadora. Por supuesto también conocimos algunos nuevos juegos de dos jugadores, ya que encontrar otro que no fuera el Conecta 4 o el Tic-Tac-Toe sí nos llevó un poco de tiempo.