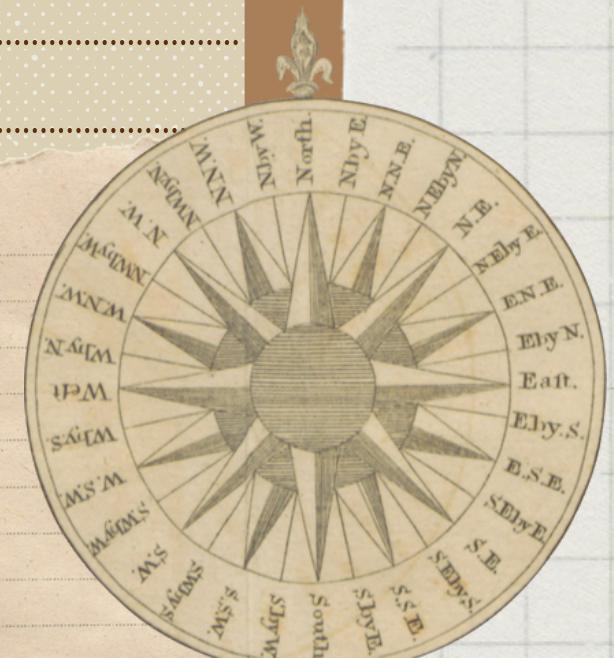


PRIORITIES:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.



A FUGA DE TESEU

**Nomes: Fábio Antônio,
Gabriel Samarane,
Guilherme de Brittes, João
Lucas Curi, João Madeira,
Lucas Alkmim, Pedro
Lima, Pedro Maia**



Agenda

01
Introdução

02
Build do Jogo

03
Implementação
Grafos

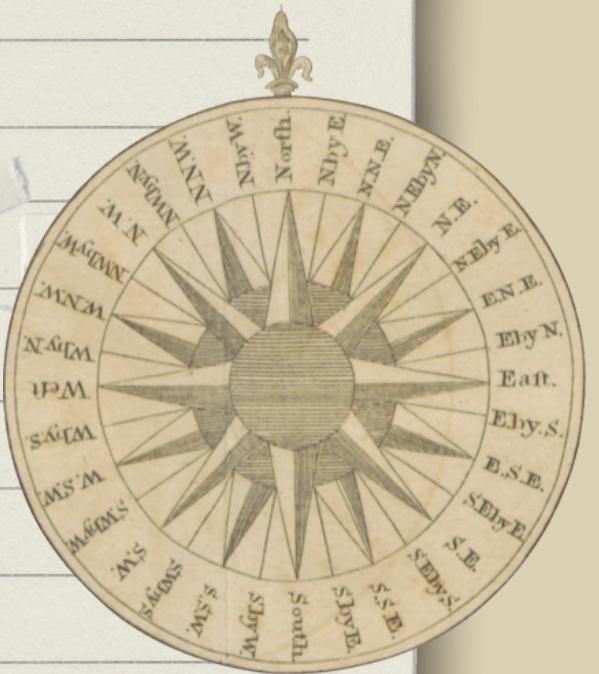
04
Algoritmo de IA

05
Atividades
Desenvolvidas



01

Introdução



Introdução

Inspirado no mito do Minotauro, nosso jogo reimagina a lenda com uma reviravolta intrigante: Teseu, o perseguidor, se torna a presa, precisando escapar do labirinto antes que seja tarde demais.



02

Build do Jogo



Sprites

Teseu - Player



Minotauro - Inimigo

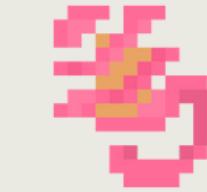


Olho de Argos - Item



Revela toda a estrutura do labirinto por um curto período de tempo.

Lã do Caminho - Item



Mostra o trajeto do jogador até a saída do labirinto temporariamente.

Interface de Navegação



Imagen 1 - Menu Inicial



Imagen 3 - Opções

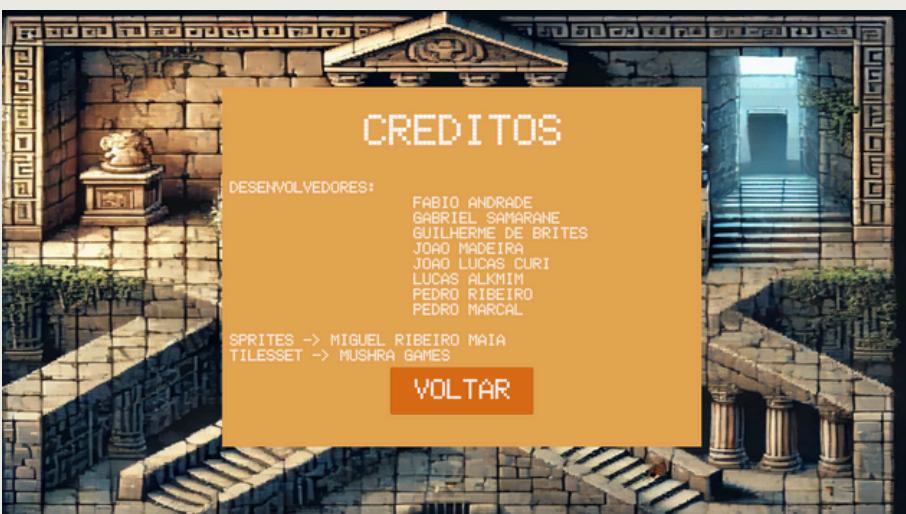
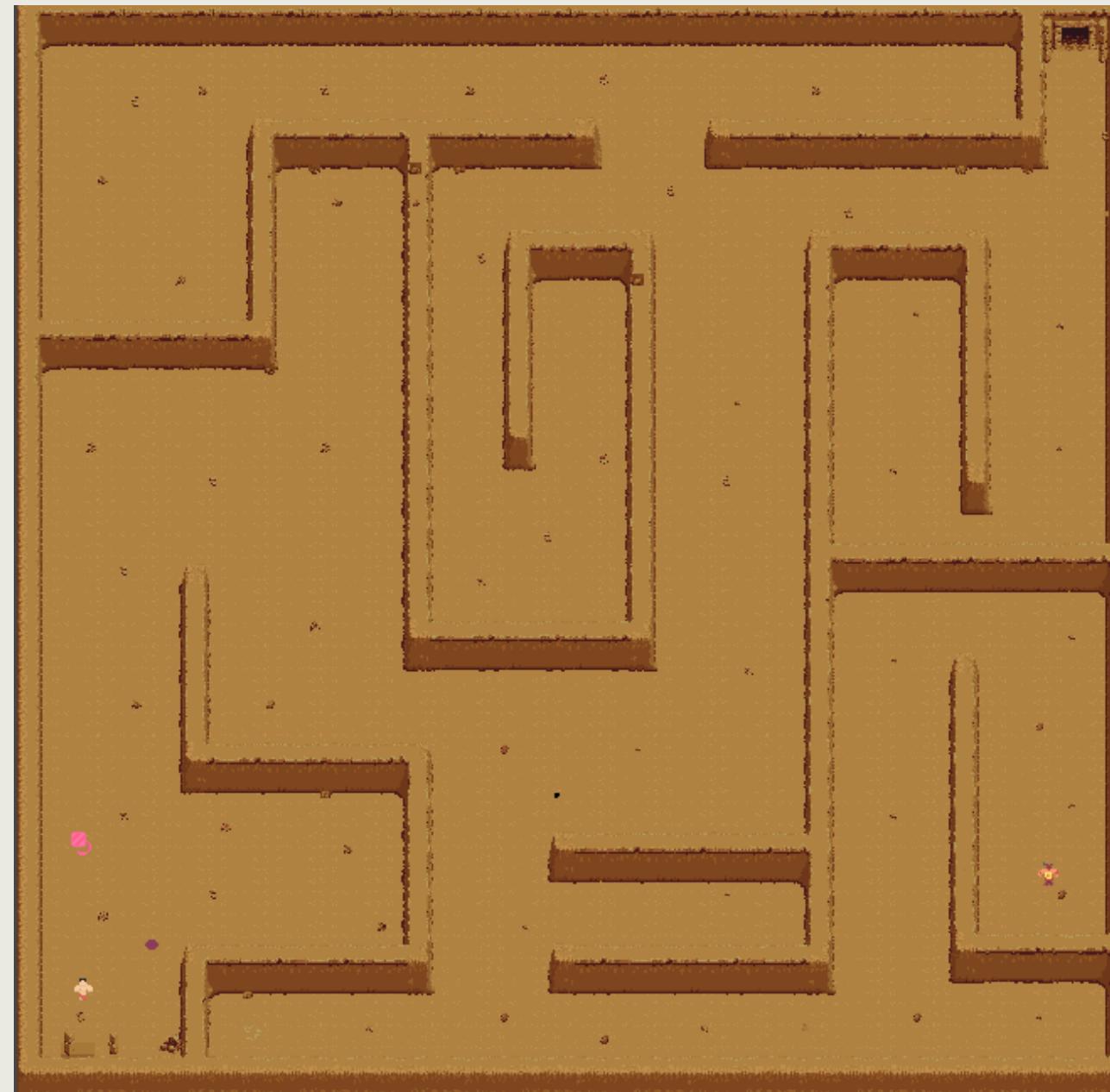


Imagen 2 - Creditos



Imagen 4 - Game Over

Cenário e Mecânica



Movimento se dá pelas setas ou por WASD.

Itens são adquiridos por contato.

03

Implementação de Grafos



Implementação de Grafos



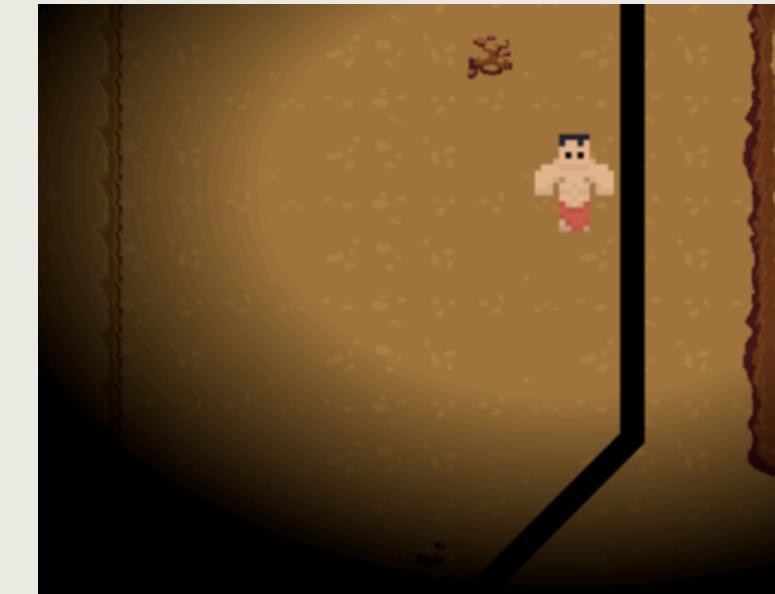
Minotauro

Implementamos o A* para o minotauro perseguir o Teseu



Lã do Caminho

O item Lã do caminho foi implementado para mostrar o menor caminho até a saída

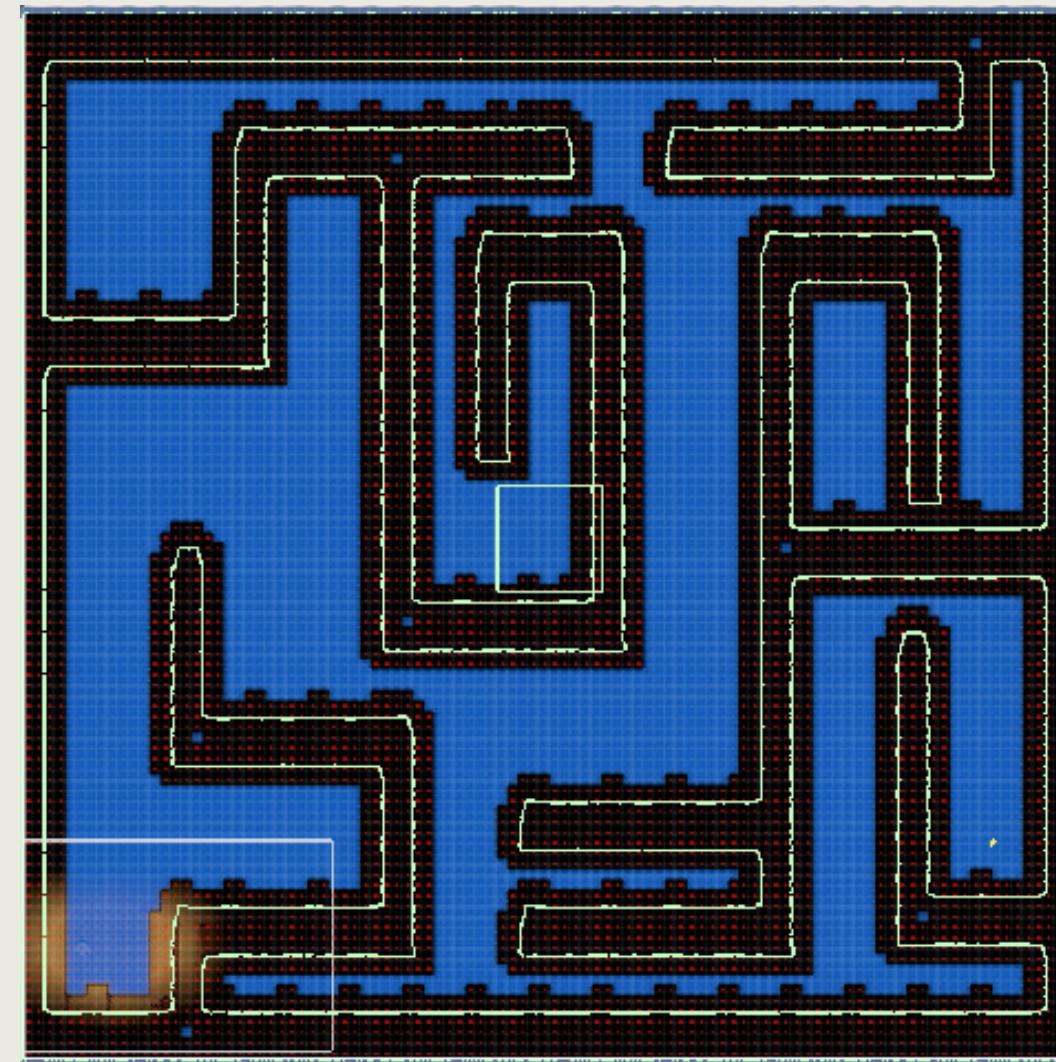
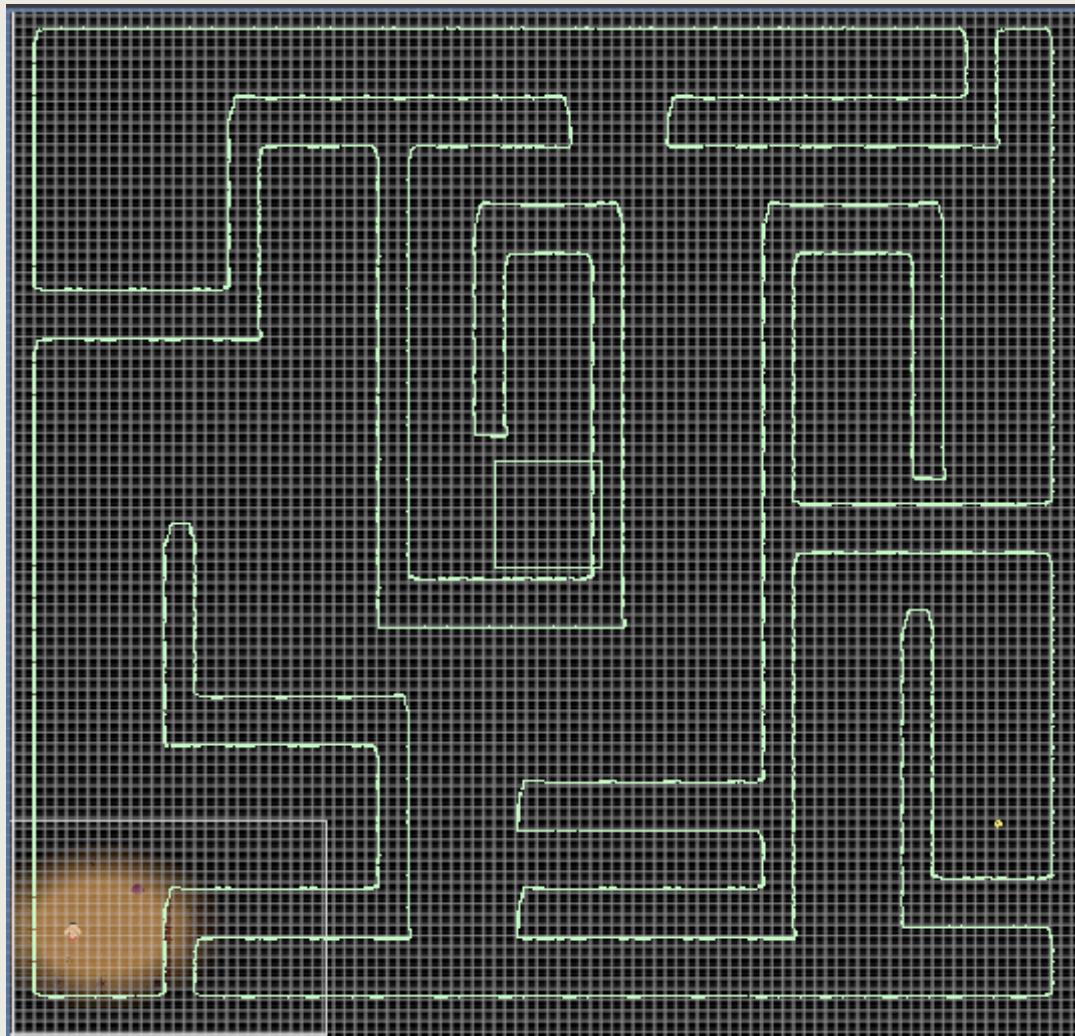


Heuristic

Heuristic Scale

Manhattan

1



04

Algoritmo de IA



Algoritmo de IA

Regressão Logística

Classifica jogador como
"PRO" ou "NOOB"

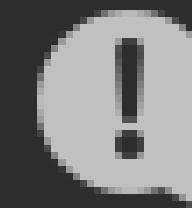


Algoritmo de
Classificação Binário

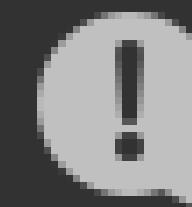
Classifica com base nos
dados das últimas
partidas



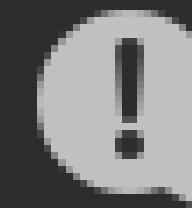
```
1 public class LogisticRegression : MonoBehaviour
```



[09:37:10] Iniciando treinamento do modelo...
UnityEngine.Debug:Log (object)



[09:37:10] Epoch 0, Loss: 0,7001
UnityEngine.Debug:Log (object)



[09:37:16] Modelo treinado com sucesso.
UnityEngine.Debug:Log (object)



```
1 public class LogisticRegression : MonoBehaviour
```



```
1 public int PredictFromFile(string testFilePath){}
```



[09:18:23] Entrada: 1, 0,1644, 0,6, 0,6 | Probabilidade: 0,7195 | Classe: 1
UnityEngine.Debug:Log (object)



```
1 public class ItemGenerator : MonoBehaviour
2 {
3     public GameObject[] itemPrefabs;
4     public Transform minotauro;
5     public Transform objetivoFinal;
6     public Grid grid;
7     public AstarPath astarPath;
8     public float raioGeracao = 1f;
9     public int maxItems = 10;
10    public float intervaloGeracao = 5f;
11    public float intervaloTentativa = 1f;
```

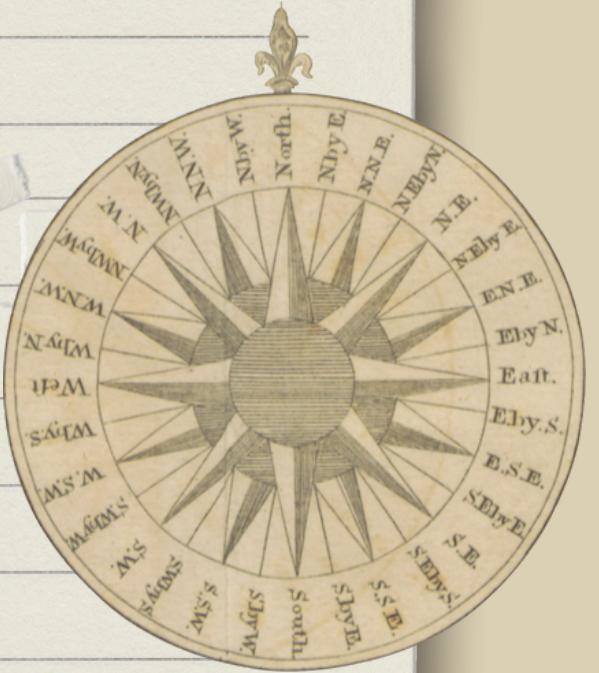




```
1 float CalcularChanceDeGerar(int label)
2 {
3     // 50% para noob (0), 30% para pro (1)
4     float chance = (label == 0) ? 0.5f : 0.3f;
5
6     return chance;
7 }
```

05

Atividades Desenvolvidas

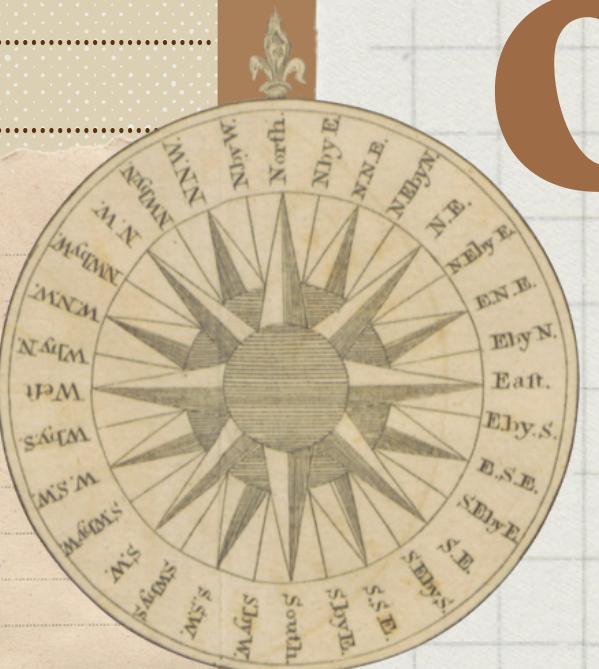


Atividades Desenvolvidas



PRIORITIES:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....



OBRIGADO



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....