

ALGORITMOS GENÉTICOS APLICADOS A VIDEOJUEGOS SIMPLES

LAURA NICOLLE BALLESTEROS - I201749

JAVIER GARCIA - I201677

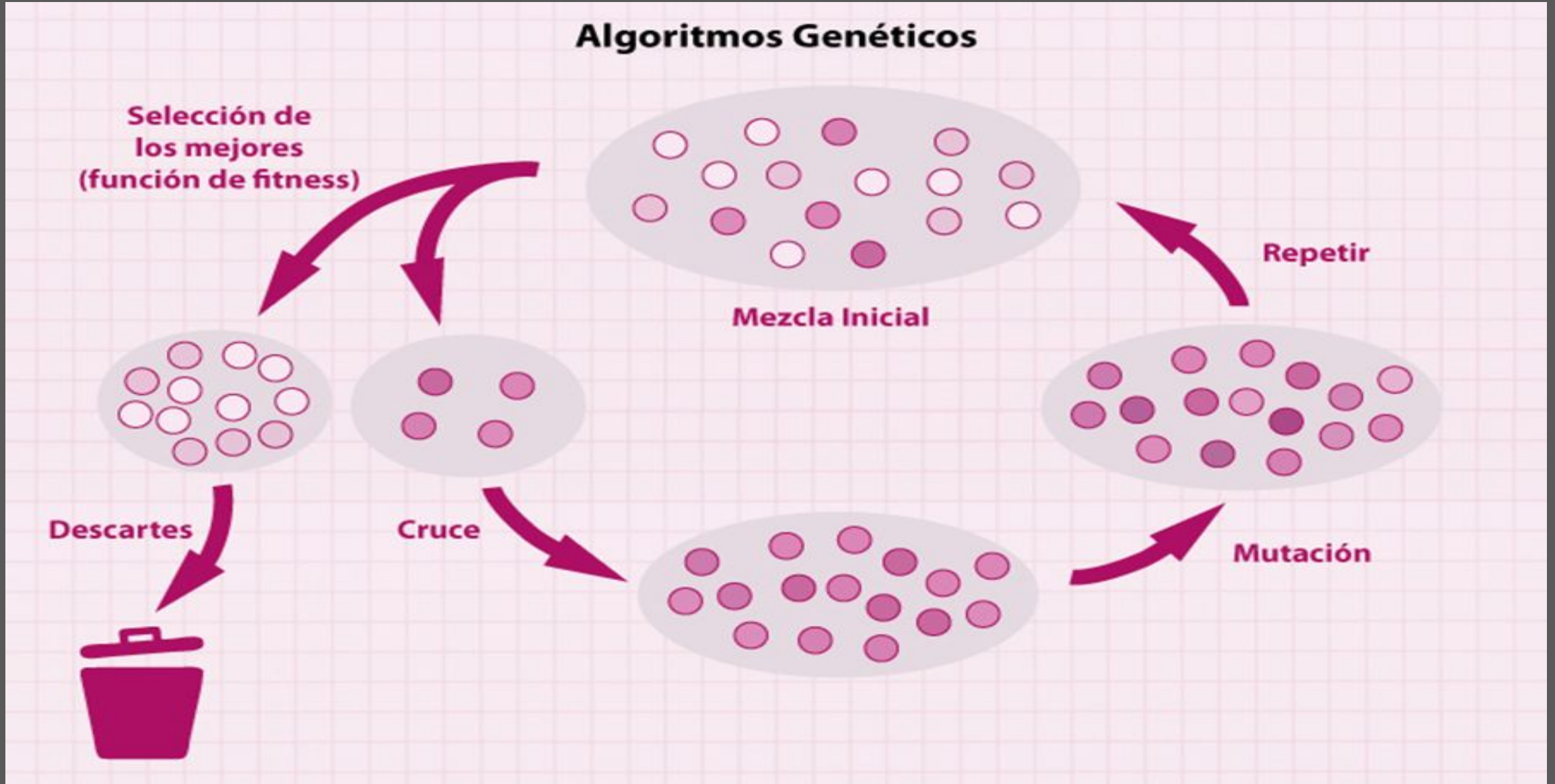




Google dinosaur!

GOOGLE DINOSAUR OFFLINE GAME

DEFINICION DEL METODO A UTILIZAR



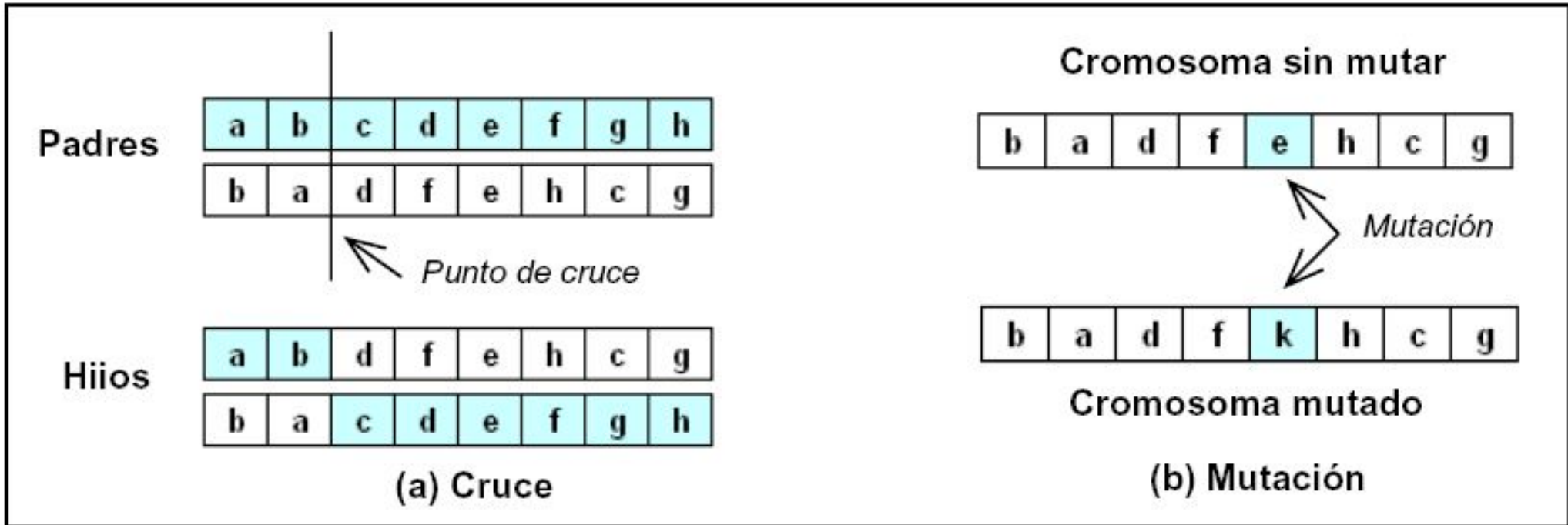
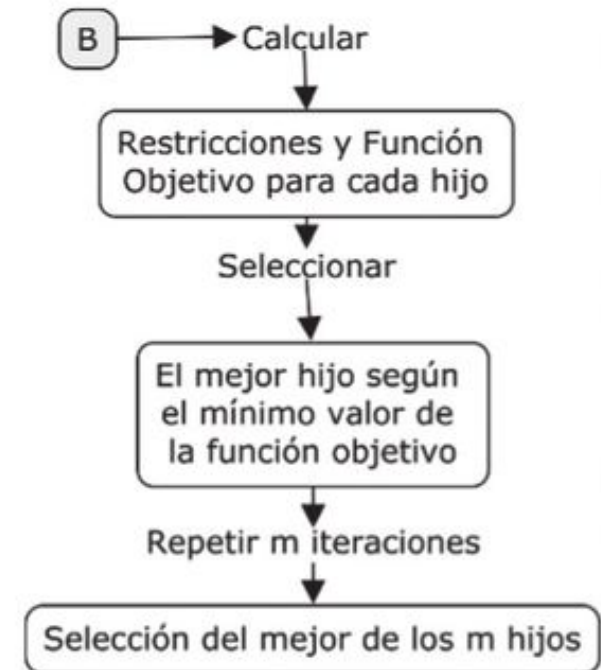
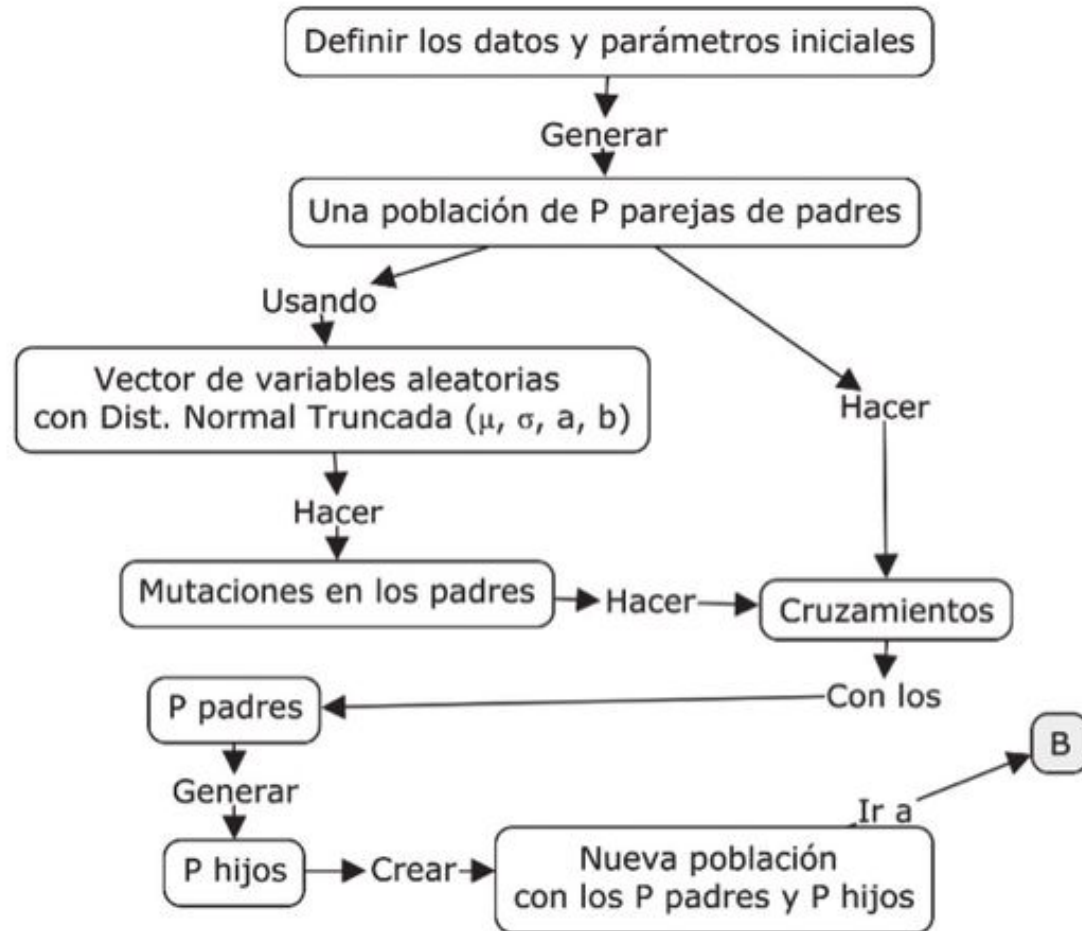
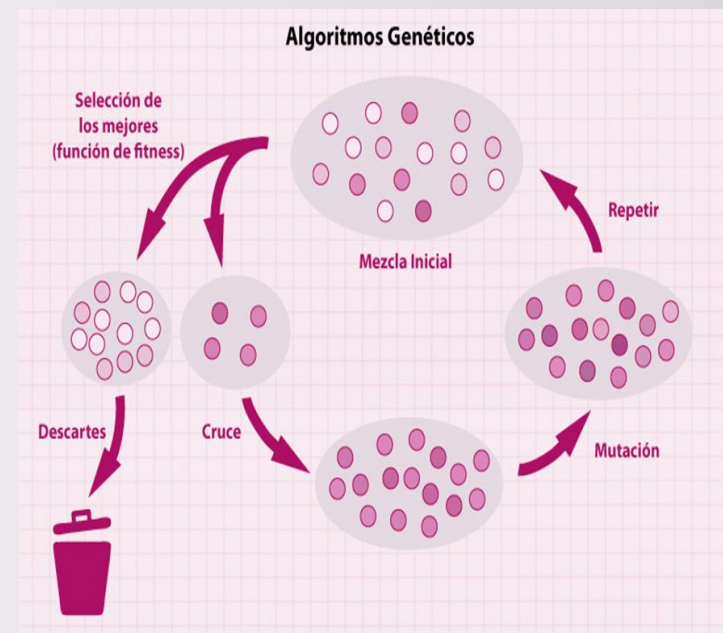
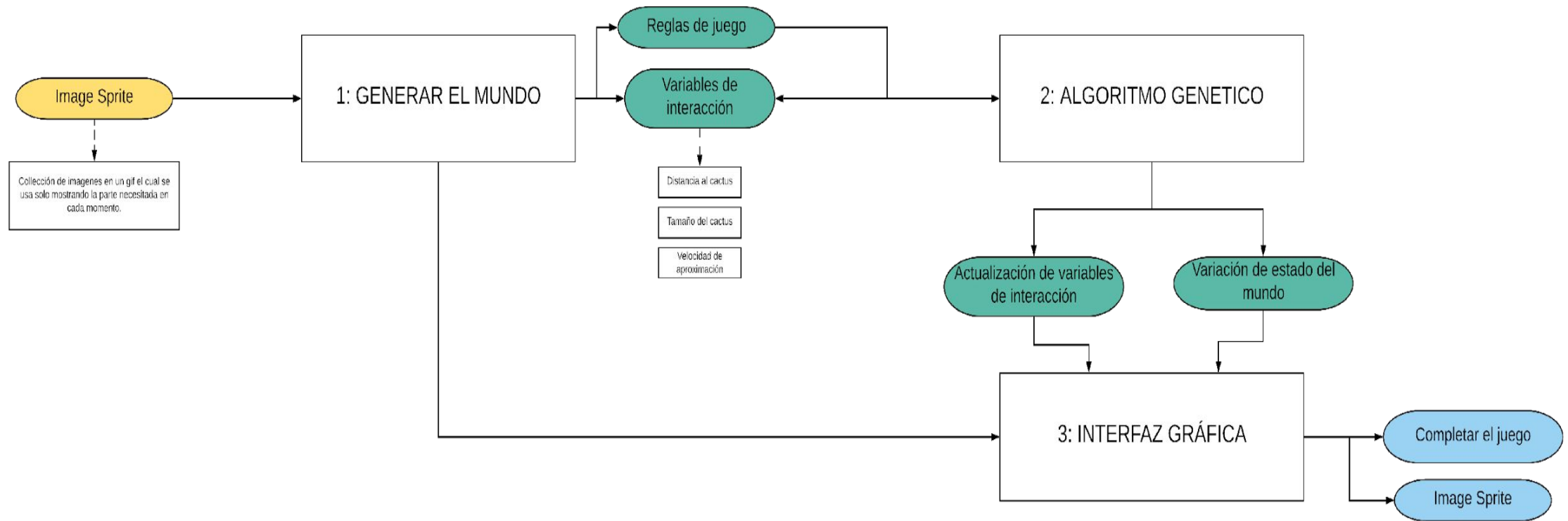


Figura 3. Operaciones básicas en algoritmos genéticos



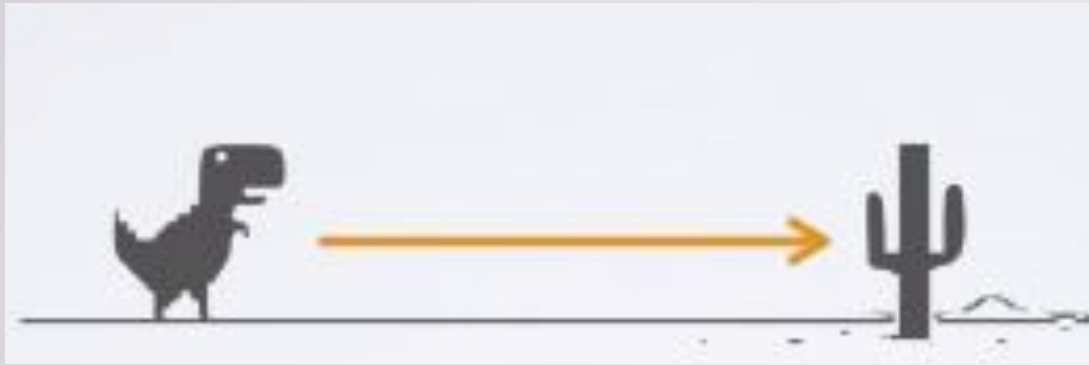
Métodos y materiales



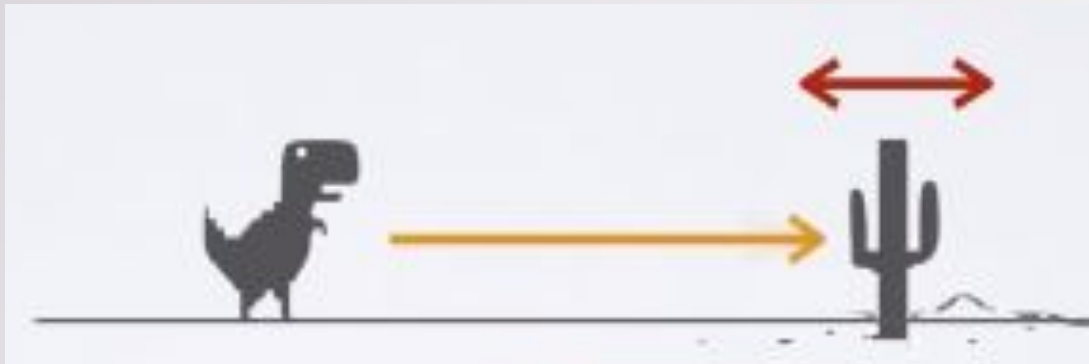


I.GENERAR EL MUNDO

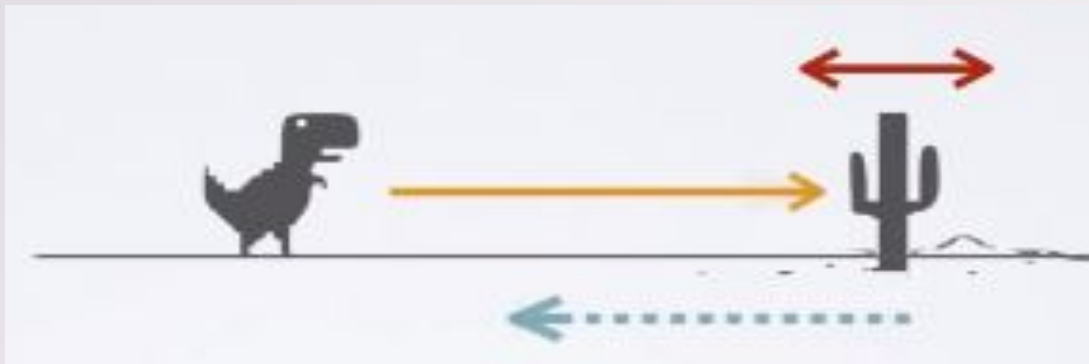




Distancia al obstáculo



Tamaño al obstáculo



Velocidad del mundo

MODELADO DEL MÉTODO APLICADO

$$\text{Decisión} = w1 * \text{velocidad} + w2 * \text{ancho} + w3 * \text{distancia} + \text{sesgo}$$

Velocidad	Ancho	Distancia	w1,w2,w3,Sesgo
6fps - 13fps	3px - 6px	0px - 600px	0-1

CONCLUSIONES

El método inteligente implementado cumple con el objetivo planteado de lograr la puntuación escogida en un plazo de 15 minutos



Se determinó que el tamaño de la población incide directamente en los resultados del aprendizaje y por ende con el desempeño de cada dinosaurio, esto se da ya que el entrenamiento es más efectivo con mas individuos



La función de evaluación implementada está basada en el objetivo que busca alcanzar una puntuación durante un tiempo determinado, por ello se concluye que dicha función es el método de confirmación del algoritmo y que es propia de cada proyecto.

