

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LEONARDO RAMOS GONZALEZ TAGLIARO

Player-Centred Dynamic Content in Games

Work presented in partial fulfillment
of the requirements for the degree of
Bachelor in Computer Science

Advisor: Prof. Dr. Luciana Nedel

Porto Alegre
May 2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Graduação: Prof. Wladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Instituto de Informática: Prof^a. Carla Maria Dal Sasso Freitas

Coordenador do Curso de Ciência de Computação: Prof. Raul Fernando Weber

Bibliotecária-chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

ABSTRACT

We present an implementation of player-centric content generation in games, and evaluate the benefits of personalizing the game based on user preferences and performance. The object of study is a *Dark Souls* inspired game implementation, with a reduced and simplified set of the mechanics presented in the original game. The personalization methods include preference based subtle gameplay changes, a Dynamic Difficulty Adjustment system and game state based environment modifications.

Keywords: Formatação eletrônica de documentos. \LaTeX . ABNT. UFRGS.

Using L^AT_EX to Prepare Documents at II/UFRGS

RESUMO

Teste *The text in the abstract should not contain more than 500 words.*

Palavras-chave: Electronic document preparation. L^AT_EX. ABNT. UFRGS.

LIST OF FIGURES

Figure 1.1	Descrição da Figura deve ir no topo	9
Figure 1.2	Exemplo de figura importada de um arquivo e também exemplo de caption muito grande que ocupa mais de uma linha na Lista de Figuras	9
Figure 1.3	Exemplo de figura desenhada com o environment <code>picture</code>	10

LIST OF TABLES

Table 1.1 Uma tabela de Exemplo	10
---------------------------------------	----

LIST OF ABBREVIATIONS AND ACRONYMS

SMP	Symmetric Multi-Processor
NUMA	Non-Uniform Memory Access
SIMD	Single Instruction Multiple Data
SPMD	Single Program Multiple Data
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas

CONTENTS

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 Figuras e tabelas.....	9
1.1.1 Formato de Figuras	10
1.1.2 Classificação dos etc.	10
1.1.2.1 Subsubseção.....	10
1.2 Sobre as referências bibliográficas	11

1 INTRODUÇÃO

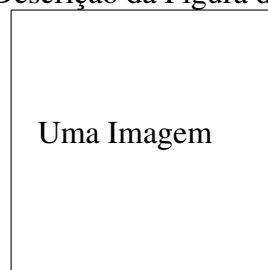
No início dos tempos, Donald E. Knuth criou o $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. Algum tempo depois, Leslie Lamport criou o $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$. Graças a eles, não somos obrigados a usar o Word nem o LibreOffice.

1.1 Figuras e tabelas

Esta seção faz referência às Figuras 1.1, 1.2 e 1.3, a título de exemplo. A primeira figura apresenta a estrutura de uma figura. A *descrição* deve aparecer **acima** da figura. Abaixo da figura, deve ser indicado a origem da imagem, mesmo se essa for apenas os autores do texto.

A Figura 1.2 representa o caso mais comum, onde a figura propriamente dita é importada de um arquivo (neste exemplo o formato é `eps` ou `pdf`. Veja a seção 1.1.1). A Figura 1.3 exemplifica o uso do environment `picture`, para desenhar usando o próprio $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$.

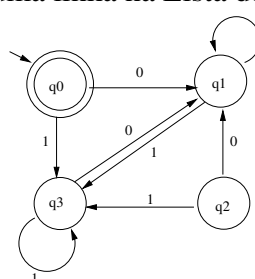
Figure 1.1: Descrição da Figura deve ir no topo



Fonte: Os Autores

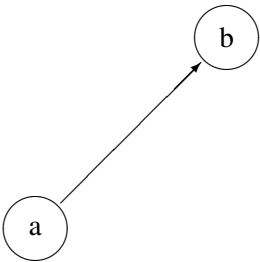
Tabelas são construídas com praticamente os mesmos comandos. Ver a tabela 1.1.

Figure 1.2: Exemplo de figura importada de um arquivo e também exemplo de caption muito grande que ocupa mais de uma linha na Lista de Figuras



Fonte: Os Autores

Figure 1.3: Exemplo de figura desenhada com o environment `picture`.



Fonte: Os Autores

Table 1.1: Uma tabela de Exemplo

Col 1	Col 2	Col 3
Val 1	Val 2	Esta coluna funciona como um parágrafo, tendo uma margem definida em 5cm. Quebras de linha funcionam como em qualquer parágrafo do tex.
Valor Longo	Val 2	Val 3

Fonte: Os Autores

1.1.1 Formato de Figuras

O LaTeX permite utilizar vários formatos de figuras, entre eles *eps*, *pdf*, *jpeg* e *png*. Programas de diagramação como Inkscape (e mesmo LibreOffice) permitem gerar arquivos de imagens vetoriais que podem ser utilizados pelo LaTeX sem dificuldade. Pacotes externos permitem utilizar SVG e outros formatos.

Dia e xfig são programas utilizados por dinossauros para gerar figuras vetoriais. Se possível, evite-os.

1.1.2 Classificação dos etc.

O formato do instituo de informática define 5 níveis: capítulo, seção, subseção e outros 2 sem nome.

1.1.2.1 Subsubseção

Exemplo de uma subsubseção.

1.1.2.1.1 Parágrafo Exemplo de um parágrafo.

1.2 Sobre as referências bibliográficas

A classe *iiufrgs* faz uso do pacote *abnTeX2* com algumas alterações feitas por Sandro Rama Fiorini. Culpe ele se algo der errado. Agradeça a ele pelo que der certo. As modificações dão uma camada de tinta NATBIB-style, já que o *abntex2* usa uns comandos de citação feitos para alienígenas de 5 braços wtf. Exemplos de citação:

- *cite*: Unicórnios são verdes (??);
- *citep*:Unicórnios são verdes (??);
- *citet*: Segundo ??), unicórnios são verdes.
- *citen or citenum*: Segundo ??), unicórnios são verdes.
- *citeauthor e citeyearpar*: Segundo artigos de ?? , unicórnios são verdes (??).

O estilo *abnt* fornecido antigamente pelo UTUG não é mais recomendado, pois não produz saída de acordo com as exigências da biblioteca.

Recomenda-se o uso de *bibtex* para gerenciar as referências (veja o arquivo *biblio.bib*).