



# A Tale of Two Brains

*Porque dos cabezas piensan más que una...*

# A Tale...

Dos cuatrimestres, dos TPs, cero resultados.  
Proyectos divertidos... pero no tanto.

Así nace...



A Tale of Two Brains

# Inspiración





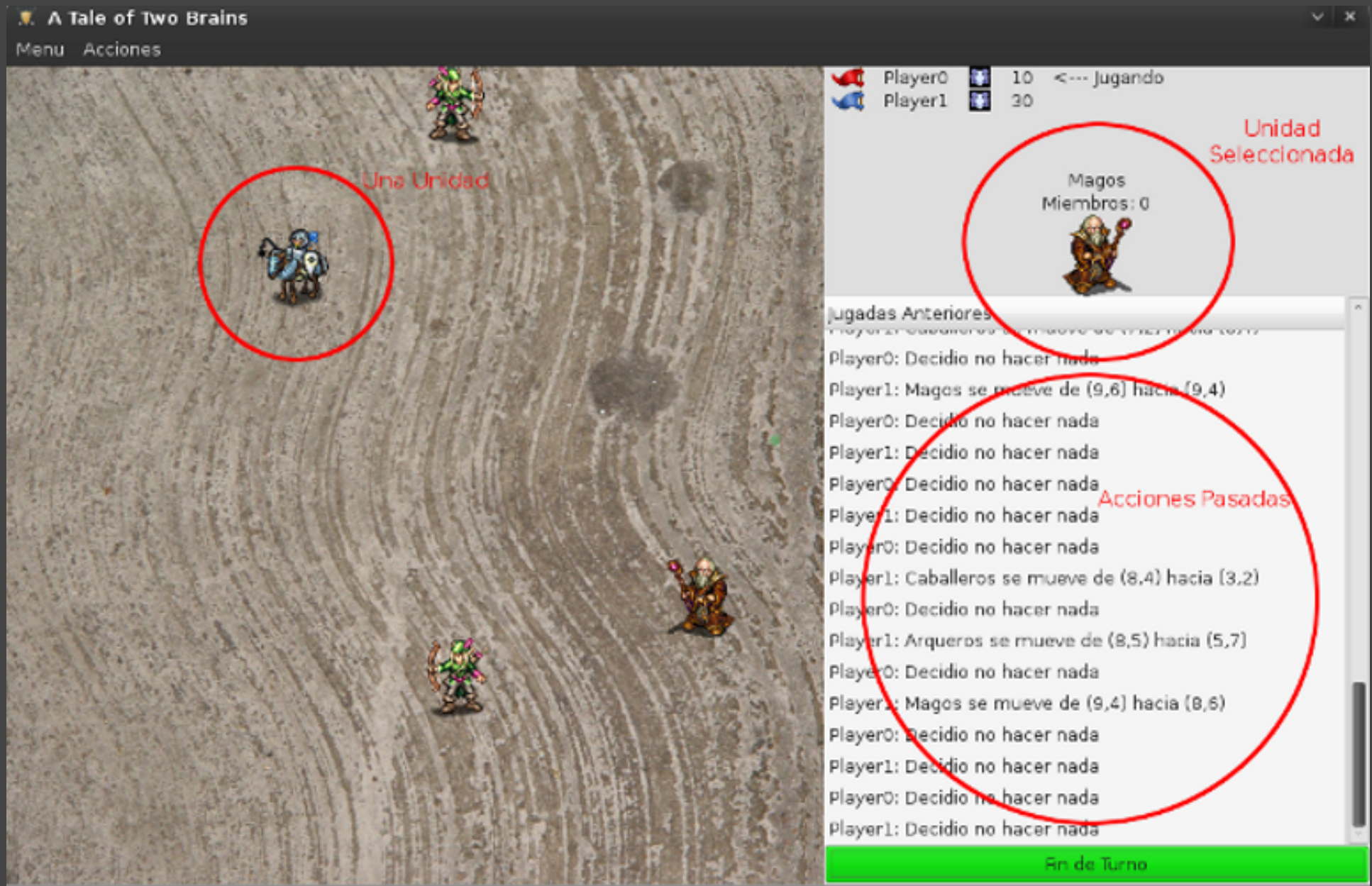






Jugada en "The Battle for Wesnoth"





Jugada en "A Tale of Two Brains"

# Definiendo...

"A Tale..." es un juego:



De combate



Entre dos bandos



Por turnos



Con diversas estrategias programadas

# Inspiraciones II



J. Nash



R. Axelrod



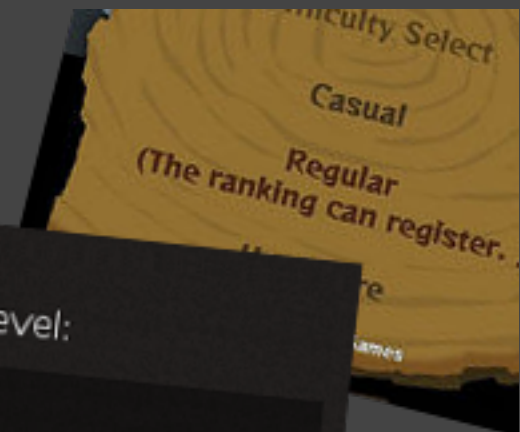
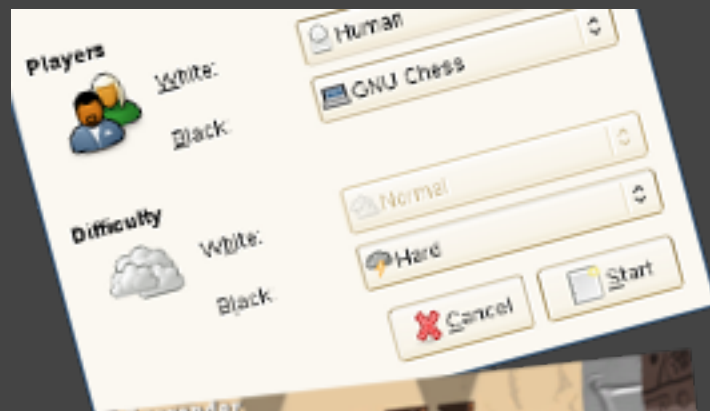
# Objetivos

- ➡ Implementar al menos cuatro estrategias automáticas
- ➡ Mostrar reportes sobre la evolución de la partida
- ➡ Comparar reportes de varias partidas
- ➡ Ejecutar  $X$  partidas entre las diferentes estrategias ( $X > 100$ ) y reportar los resultados
- ➡ Aplicar pequeñas variaciones en la implementación de las estrategias, para poder hacer análisis de sensibilidad



# Para Lograr

*"Ordenar las estrategias por competitividad, a fin de obtener una secuencia de jugadores artificiales que presenten dificultad creciente para un jugador humano."*







Preguntas, Ideas, Críticas...

