SISTEMAS de INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**PRIMER CUATRIMESTRE 2014**

ITBA

MODO PROTEGIDO CON GRUB

**Juego: Deep Trip**

***Responsables Académicos:***

PARPAGLIONE, María Cristina

CZIBENER, Daniela

LUCIANI, Ignacio

**Grupo 1:**

Domingues, Matias Gabriel

**Legajo 50.278**

Fontanella De Santis, Teresa Natalia

**Legajo 52.455**

Martinez Correa, Facundo Nahuel

**Legajo 49.139**

TRABAJO PRÁCTICO ESPECIAL 1

MÉTODOS de BÚSQUEDA NO INFORMADOS e INFORMADOS

**ÍNDICE**

**Página**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *OBJETIVO* | 3 | |
| 1. PROBLEMA ASIGNADO A RESOLVER: Enunciado y Reglas del juego | 3 | |
| 1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO | 4 | |
| 1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS | 5 | |
| 1. CONCLUSIONES | 6 | |
| 1. FUENTES CONSULTADAS | 6 | |
| ANEXO | 7 | |
|  | |  | |

*OBJETIVO*

***El objetivo del presente Trabajo Práctico Especial es crear un Sistema de Producción que será usado para resolver el problema asignado, en este caso el juego Deep Trip.***

***Para esto, nos fue provisto un motor de inferencia reducido programado en Java, al cual se le hicieron las modificaciones necesarias para completar el trabajo.***

1. PROBLEMA ASIGNADO A RESOLVER: Enunciado y Reglas del juego

xxxx.

1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

xxx

1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

xxx

1. CONCLUSIONES

xxx

1. FUENTES CONSULTADAS

* ***Apuntes de la Cátedra.***
* ***Consultas a la Cátedra -****a quien agradecemos su gentil colaboración, por su experta ayuda en la preparación de este trabajo-.*

ANEXO