MEMORIA IA II

FUZZY LOGIC

Se jugarán 10 partidas y se calculará la puntuación media con cada versión del controlador de lógica borrosa.

Controlador 1:

Engine: Ghost

description: (distance) -> (action)

InputVariable: ghost (cambiar por distance)

description: distance from PacMan to Ghost

enabled: true

range: 0.000 150.000

lock-range: true // No tengo nada de esto?

term: near Trapezoid 0.000 0.000 25.000 50.000

term: far Trapezoid 25.000 50.000 75000 150.000

OutputVariable: Action

description: action based on distance from PacMan to Ghost

enabled: true

range: 0.000 150.000

lock-range: false // No sé si lo tengo puesto?

aggregation: Maximum

defuzzifier: Centroid

default: nan

lock-previous: false

term: run Triangle 0.000 25.000 50.000

term: eatpills Triangle 50.000 75.000 150.000

RuleBlock: rules

description: PacMan action

enabled: true

conjunction: null

disjunction: null

implication: Minimum

activation: General // No tengo nada de esto?

rule: if ghost is near then action is run

rule: if ghost is far the action is eatpills

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1ª partida | 2ª partida | 3ª partida | | 4ª partida | 5ª partida |
|  |  |  | |  |  |
| 6ª partida | 7ª partida | 8ª partida | | 9ª partida | 10ª partida |
|  |  |  | |  |  |
| Media puntuación | | | 16640/10 = 1664 puntos/partida | | |
| Media tiempo | | | 18547/10 = 1854.7 segundos/partida | | |