

Introdução aos Sistemas Inteligentes

Prof. Sandro Jerônimo



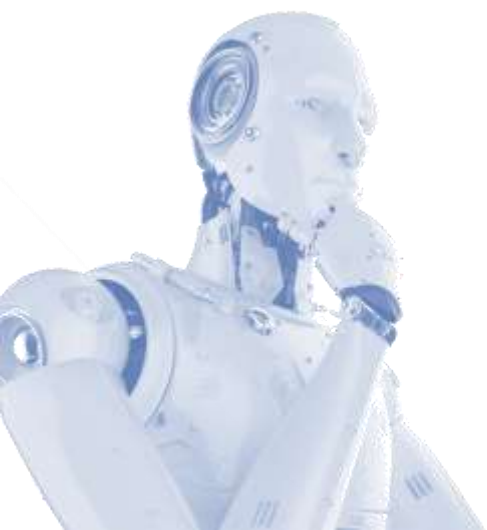
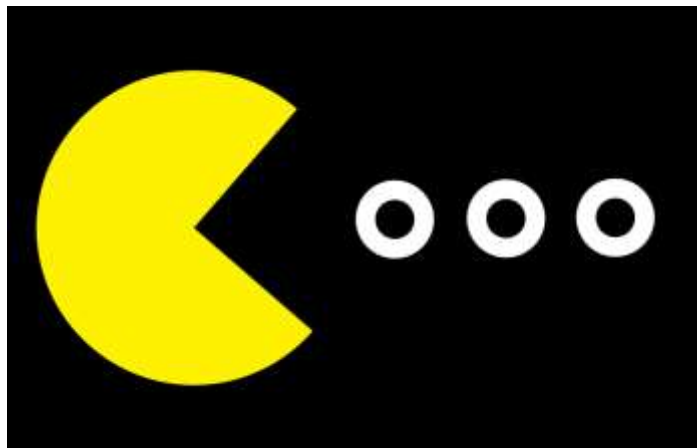
Inteligência Artificial Em Jogos Digitais



PUC Minas Virtual

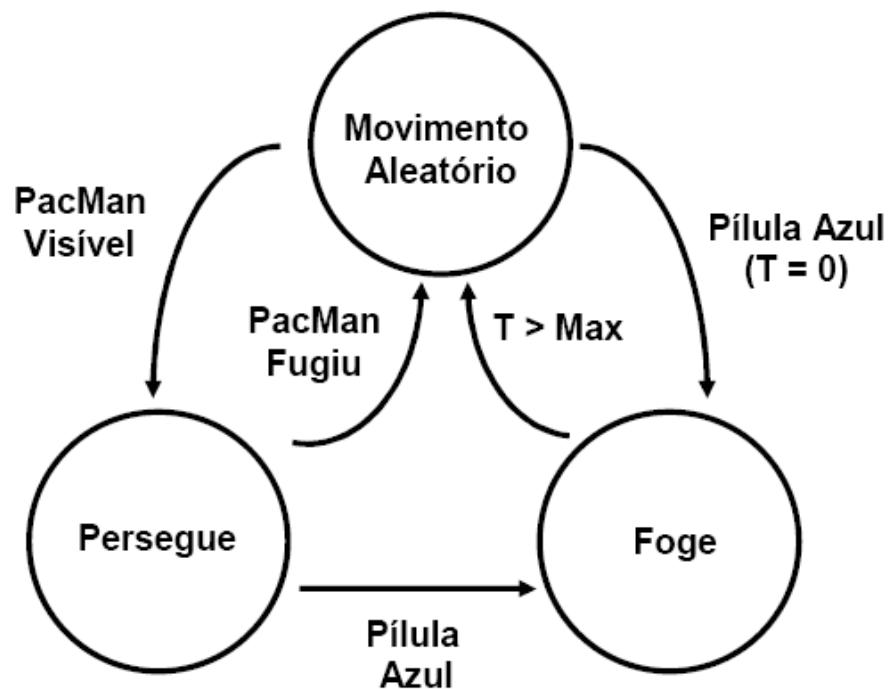


PAC MAN



Máquina de Estados Finitos PAC MAN

Comportamento dos Fantasmas



Jogos de Tabuleiro - Xadrez

Computador
Deep Blue (IBM)
venceu o russo
Kasparov em
1996



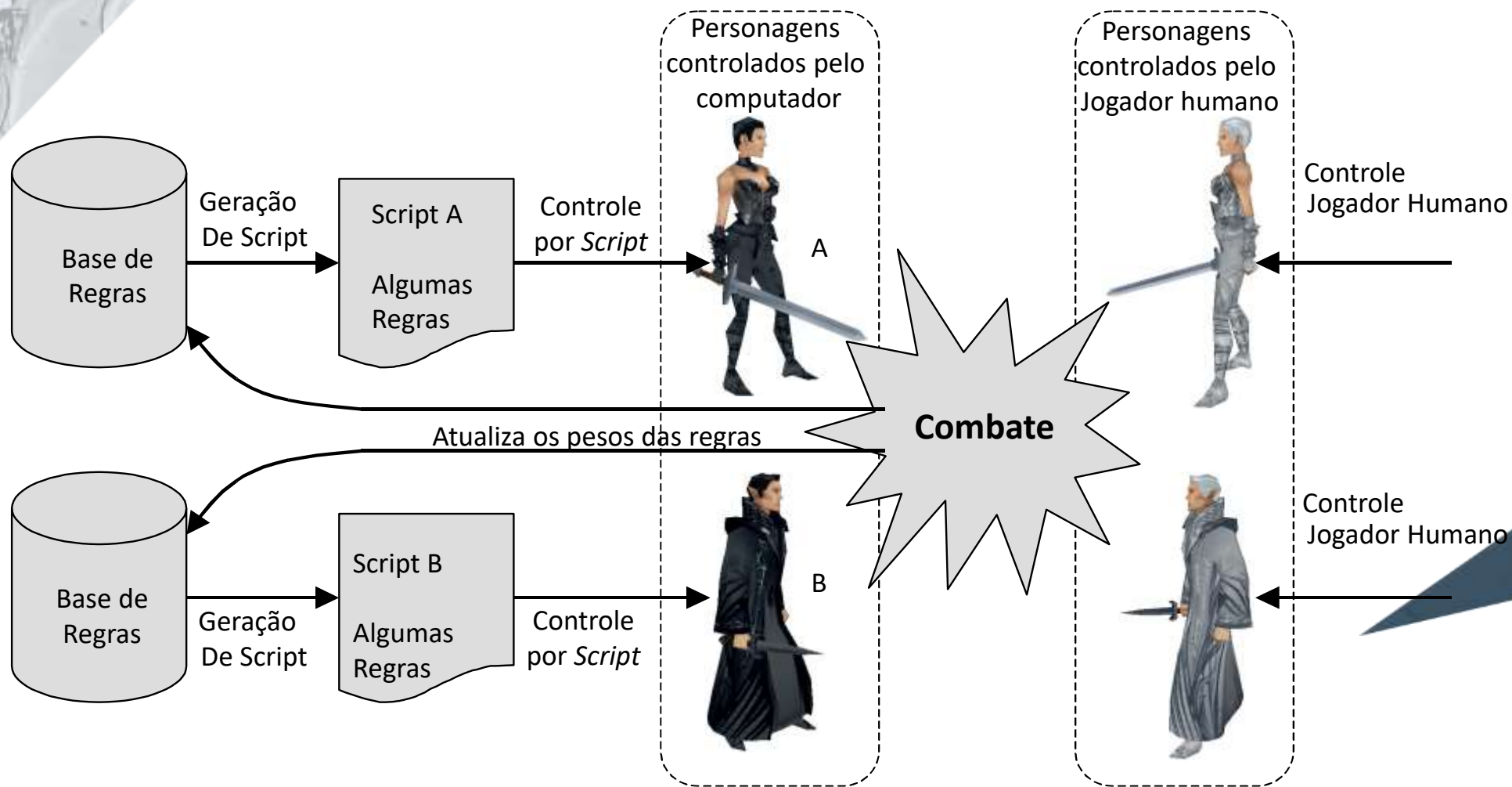


Aprendizado em Jogos

- Qual é o objetivo da Inteligência Artificial em jogos?
- Aprendizado em Jogos ajuda a tornar o *game* mais *adaptável* ao nível jogador, estimulando seu interesse pelo *game* e o desafiando a medida que evolui suas habilidade

Aprendizado por Reforço

Dynamic Scripting (Spronk, 2006)



Previsão

- É possível prever onde um jogador irá chutar?
- Seja a sequencia histórica de chutes de um jogador
DDEDDDEEDDEDD____?
- Onde será o próximo chute?





PUC Minas
Virtual

