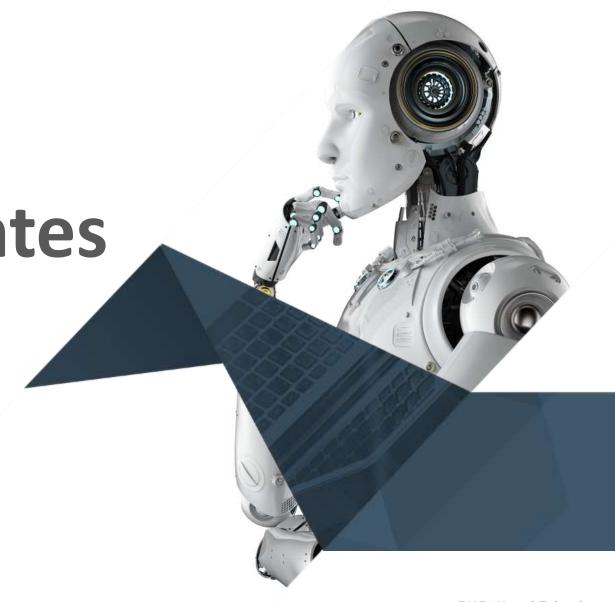
Introdução aos Sistemas Inteligentes

Prof. Sandro Jerônimo

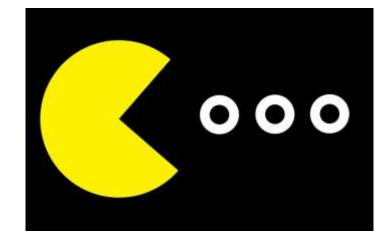


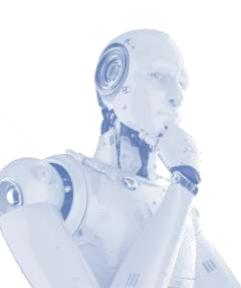
## Inteligência Artificial Em Jogos Digitais

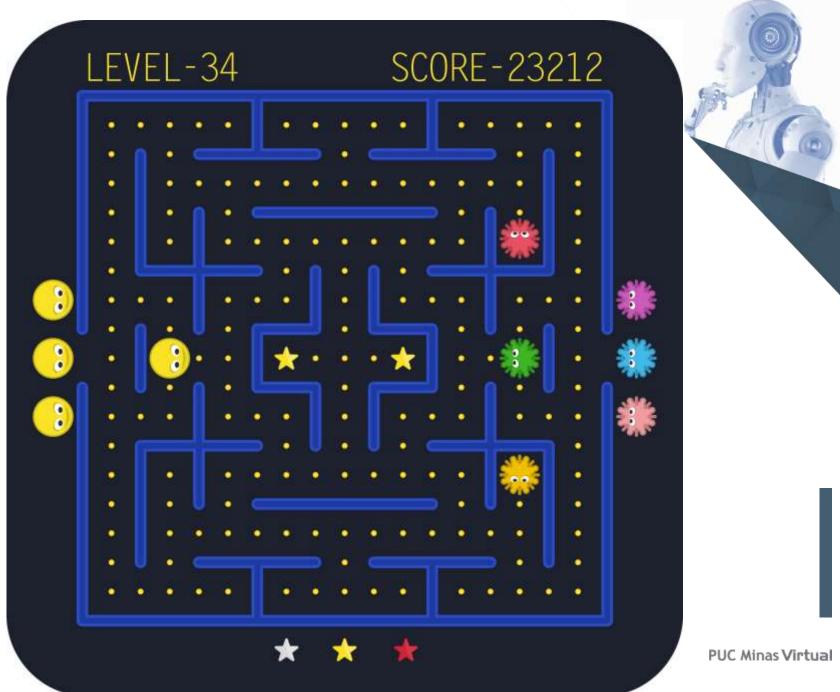




#### **PAC MAN**

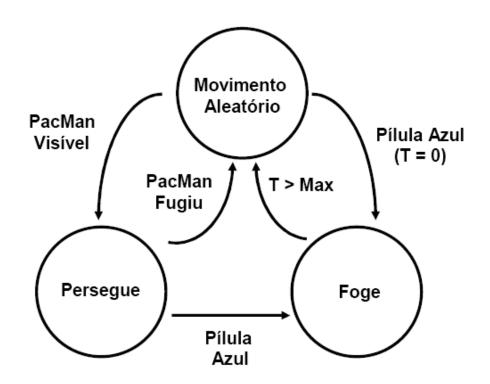


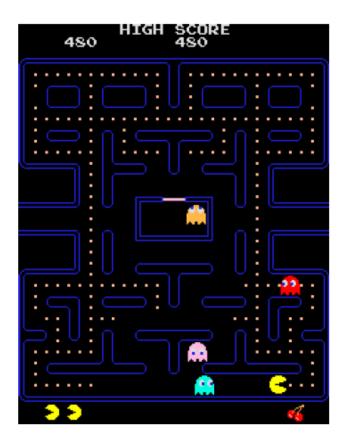




# Máquina de Estados Finitos PAC MAN











#### 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)** Personagens Personagens controlados pelo controlados pelo computador Jogador humano Controle Geração Jogador Humano Controle Script A De Script por *Script* Base de **Algumas** Regras Regras Combate Atualiza os pesos das regras Controle Jogador Humano Script B Base de Controle Geração Regras Algumas por *Script* De Script Regras **PUC Minas Virtual**

#### Previsão

• É possível prever onde um jogador irá chutar?

 Seja a sequencia histórica de chutes de um jogador
 DDEDDDEEDDEDD ?

Onde será o próximo chute?



