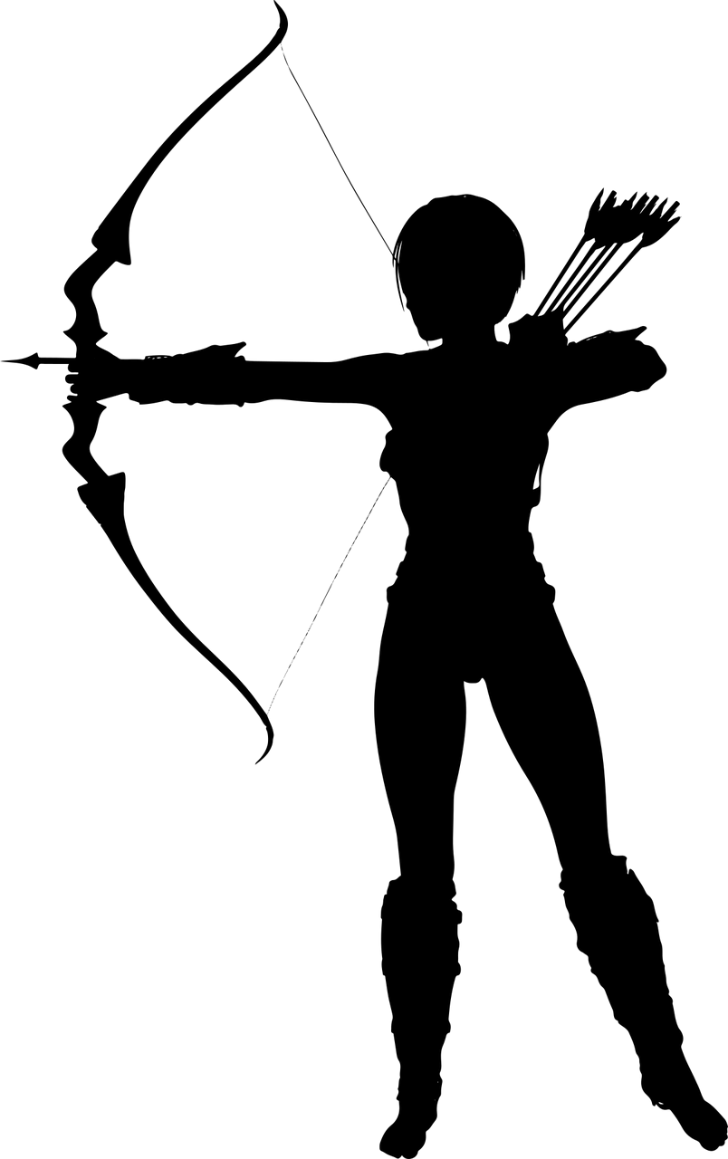
El Favor de las guerreras



Contenido

[1. Uso e instalación 2](#_Toc72780245)

[1.1 Despliegue del entorno 2](#_Toc72780246)

[1.2 Ejecución y configuración 2](#_Toc72780247)

[2. Interfaces y alcance 3](#_Toc72780248)

[2.1 Contexto 3](#_Toc72780249)

[2.1.1 Introducción y objetivos 3](#_Toc72780250)

# Uso e instalación

## Despliegue del entorno

Descargar en instalar [Anaconda](https://www.anaconda.com/products/individual)

Una vez instalado Anaconda, desde la aplicación de promt de anaconda Anaconda Prompt crear un entorno nuevo con el comando:

*conda create --name <nombre del entorno>*

Para activar el entorno creado ejecutar el comando:

*conda activate <nombre del entorno>*

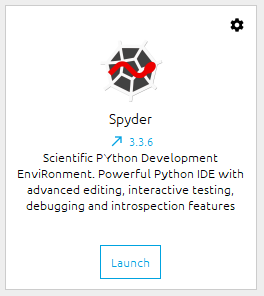
Abrir el navegador de Anaconda Anaconda Navigator, en Aplications on seleccionar el entorno creado. A continuación, abrir la sección Environments y buscar e instalar:

* Python 3.7.9
* Spyder 3.3.6
* Tensorflow 2.3.0
* ConfigParser 5.0.2

Una vez instaladas las librerías, abrir Spyder desde Home del navegador de Anaconda

## Ejecución y configuración

Para la ejecución de la aplicación abrir el programa Spyder instalado dentro de Anaconda

[](https://github.com/samuelmorenov/El-Favor-de-las-Guerreras/blob/main/doc/images/spyder.png)

Desde Spyder abrir el archivo *main.py* que está en *\src\main\python* y pulsar F5 para ejecutar.

Para cambiar la configuración, abrir el archivo *param.properties* que está en \src\main\resources. Hay 3 campos configurables:

* MODO: Para elegir entre **Generar datos** (1), **Entrenar a la red neuronal** (2) o **Jugar** (3)
* NUM\_SIMULACIONES: En caso de haber elegido el modo de generar datos, este número indica el número de partidas que se van a simular
* DIFICULTAD: Para elegir entre **Bot de acciones aleatorias** (1) o **Red neuronal entrenada** (2)

# Interfaces y alcance

## Contexto

### Introducción y objetivos

El trabajo consiste en una versión en digital del juego de mesa Hanamikoji, en el que el jugador se enfrenta a una inteligencia artificial entrenada usando una red neuronal que aprende a jugar usando aprendizaje profundo. Para ello se ha implementado la lógica del juego en Python y se le suministrará a la librería de Python TensorFlow, en la que se programará la red neuronal. De manera que llegue a tener un nivel suficiente como para llegar a ser un reto para el jugador.