

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DESARROLLO DE JUEGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Práctica grupal 2:

Árboles de búsqueda

**Profesores**

Alfredo Cuesta

Dan Casas

**Autores: Grupo X**

Pedro Casas Martínez

Adrián Vaquero Portillo

**Fecha de entrega**

(…) de (…) de 2019

**Índice**

[1. Descripción del algoritmo empleado para solucionar el problema. 1](#_Toc24835188)

[2. Características de diseño e implementación 1](#_Toc24835189)

* [Descripción general 1](#_Toc24835190)
* [Controles 2](#_Toc24835191)
* [La función *AlgoritmoQ* 2](#_Toc24835192)
* [Las funciones *LeerFichero* y *EscribirFichero* 2](#_Toc24835193)
* [La función *GetNextMove* 3](#_Toc24835194)

[3. Dificultades y obstáculos en el desarrollo del algoritmo 3](#_Toc24835195)

* [Salida del dominio del problema 3](#_Toc24835196)
* [Mejora de la precisión de *AlgoritmoQ* 3](#_Toc24835197)
* [Semillas que imposibilitan el camino a la meta 3](#_Toc24835198)
* [Eliminar RandomMind 4](#_Toc24835199)

[4. Discusión sobre los resultados obtenidos. 4](#_Toc24835200)

# Descripción del algoritmo empleado para solucionar el problema.

# Características de diseño e implementación

## **Descripción general**

## **Controles**

## **La función *AlgoritmoQ***

## **Las funciones *LeerFichero* y *EscribirFichero***

## **La función *GetNextMove***

# Dificultades y obstáculos en el desarrollo del algoritmo

## **Stack overflow y recursividad**

## **Mejora de la precisión de *AlgoritmoQ***

## **Semillas que imposibilitan el camino a la meta**

## **Eliminar RandomMind**

# Discusión sobre los resultados obtenidos.