

Murilo Cerone do Nascimento
Tássio Naia dos Santos

Arquitetura *BDI* para agentes e *Blackboard*:
um estudo de caso de técnicas de IA aplicadas a jogos

São Paulo
2009

Murilo Cerone do Nascimento
Tássio Naia dos Santos

Arquitetura *BDI* para agentes e *Blackboard*:
um estudo de caso de técnicas de IA aplicadas a jogos

Monografia apresentada à Escola
Politécnica da Universidade de São
Paulo para obtenção do título de
Bacharel em Engenharia.

Área de Concentração:
Engenharia de Computação

São Paulo
2009

Murilo Cerone do Nascimento
Tássio Naia dos Santos

Arquitetura *BDI* para agentes e *Blackboard*:
um estudo de caso de técnicas de IA aplicadas a jogos

Monografia apresentada à Escola
Politécnica da Universidade de São
Paulo para obtenção do título de
Bacharel em Engenharia.

Área de Concentração:
Engenharia de Computação

Orientadores:
Ricardo Nakamura
Roberto Cezar Bianchini

São Paulo
2009

...no amor e para graduar!

“Pequenas oportunidades são muitas
vezes o começo de grandes
empreendimentos.”

Demóstenes

Político e pensador grego

(384 a.C. - 322 a.C)

Resumo

Falar da motivação para uso de técnicas de IA em jogos, e do potencial que o BDI e o quadro-negro têm de agregar ao realismo da experiência dos jogos. (Citar artigos falando do emprego dessas técnicas.)

Falar do intuito do estudo de caso, do que se pretende (e como) quantificar. Mencionar as maiores escolhas e como imaginamos que elas delinearam os resultados. (E instigar o leitor à leitura do restante da tese!)

Palavras-chave: Engenharia. Engenharia da Computação. Inteligência Artificial. Arquitetura BDI. Sistema Blackboard. Jogos.

Abstract

Same text (*ibidem idem* previous section), but now in English.

Keywords: Engineering. Computer Engineering. Artificial Intelligence. BDI Architecture. Blackboard System. Games.

Lista de Figuras

Sumário

ii

1 Introdução

iii

2 Especificação

iv

Capítulo 1

Introdução

Capítulo 2

Especificação

Nesta seção descrevemos os critérios de aceitação do projeto:

- descrição das telas,
- opções esperadas dos menus,
- comportamento esperado dos npcs

O Game Design, que é um dos anexos da monografia, complementa a especificação do projeto.