

PROTÓTIPO DE FERRAMENTA INTELIGÊNCIA NO AUXÍLIO À TOMADA DE DECISÃO NO PÔQUER

Alan Oliveira Frigério¹. Patrick Pedreira Silva². Elvio Gilberto da Silva³. Henrique Pachioni Martins⁴

¹Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração –
aofrigerio@gmail.com

²Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração –
patrick.silva@usc.br

³Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração –
silva.elvio@gmail.com

⁴Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração –
henmartins@gmail.com

Tipo de pesquisa: TCC

Agência de fomento: Não há

Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

O Pôquer, um jogo de cartas comunitárias com apostas e recompensas, é destaque hoje em vários países e vem ganhando espaço e muitos adeptos a cada ano que passa. Trata-se de um jogo que move milhões e milhões de dólares todo ano com torneios, cassinos e apostas informais. Basicamente o jogo funciona com cartas que podem ser combinadas, formando as chamadas “mãos”, que orientam as decisões dos jogadores. Neste cenário é possível vislumbrar o uso de técnicas de informática que auxiliem o processo de tomadas de decisão. Por exemplo, existem várias soluções passíveis de automatização que ajudam a calcular a probabilidade de jogadas no pôquer e muito mais, para que jogadores tenham melhor controle de jogadas. Uma das áreas de Computação que podem contribuir com o processo de tomada de decisão neste jogo é a Inteligência Artificial (IA) que se propõe a elaborar dispositivos que simulem a capacidade de raciocinar, perceber, tomar decisões e resolver problemas, enfim, a capacidade de ser inteligente. A complexidade envolvida no pôquer devido ao grande número de combinações de jogadas e cartas, aliada à falta de experiência, faz com que jogadores iniciantes tenham grande dificuldade nas tomadas de decisões e, principalmente, no aprendizado do jogo. Diante deste contexto o objetivo desta pesquisa é modelar um agente inteligente de tomada de decisões essenciais para o jogo de Pôquer, usando técnicas de Inteligência Artificial, especificamente a Lógica Fuzzy. A Lógica Fuzzy é uma extensão da lógica booleana que admite valores lógicos intermediários, permitindo o tratamento computacional de incertezas, algo bastante presente em cenários envolvendo jogos. Deste modo, esta pesquisa objetivou o desenvolvimento de uma plataforma que auxilie a tomada de decisão referente às jogadas de Pôquer.

Palavras-chave: Lógica Fuzzy. Pôquer. Inteligência Artificial.