

ANAIS - XXII FÓRUM DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, III FÓRUM DE DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E INOVAÇÃO E II FÓRUM DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO ENSINO MÉDIO.
n.1 (2015)

UMA COMPARAÇÃO DE ALGORITMOS DE CLASSIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE TOMADA DE DECISÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS

Autores: PEREIRA, E.A.B; SILVA,P.P.

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntária

Agência de fomento: Não se aplica

Área do conhecimento: Exatas – Engenharia de Computação

Instituição de origem: USC

Este trabalho está relacionado às áreas de Aprendizado de Máquina e Mineração de Dados. A partir do estudo destas áreas de pesquisa, propõe-se o desenvolvimento de um cenário (jogo) para o estudo comparativo entre diferentes técnicas de aprendizado de máquina. O objetivo é demonstrar a eficiência do uso dessas técnicas aplicadas ao processo de tomada de decisão automática em jogos. Deste modo, concentra-se a investigação na modelagem dos principais aspectos que possam levar um computador, atuando como um jogador, a escolher a sua ação dentro de um jogo, de um modo "inteligente". O estudo propõe uma sequência de passos que envolvem as principais fases para a seleção de um algoritmo de um sistema de tomada de decisão em jogos de estratégia, contemplando: seleção de atributos, levantamento dos dados, escolha dos classificadores e teste de acurácia.

Palavras-chave: Modelo OCC. Algoritmos. Emoções. Inteligência Artificial.