

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM  
Centro de Tecnologia - CT  
Curso de Engenharia de Computação  
ELC1104 - Sistemas Inteligentes

# Truco Inteligente



Luis Felipe de Deus – felipe.deus@ecomp.ufsm.br;  
Nathanael Luchetta – nathanael.luchetta@ecomp.ufsm.br;  
Tiago Knorst – tiago.knorst@ecomp.ufsm.br

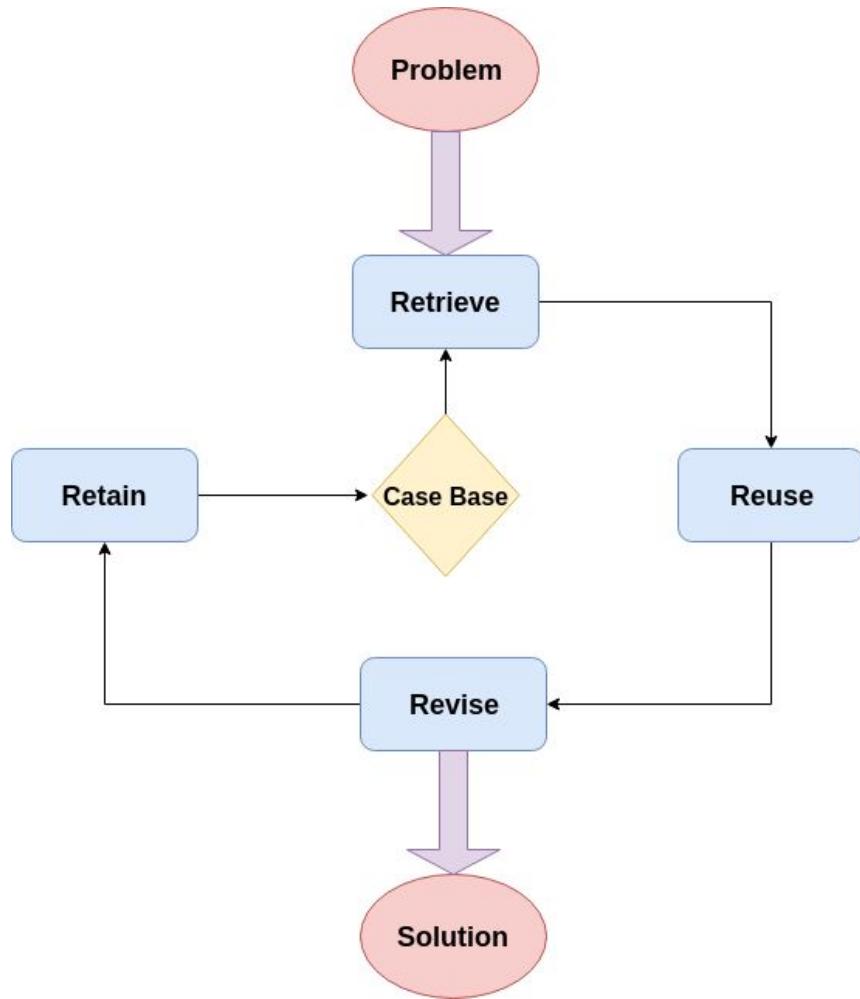
# Objetivos

- Criar um Jogo de truco;
- Criar um Agente inteligente;
- Integração Jogo - IA;
- Agente usa Raciocínio Baseado em Casos;
- Mas..
- Ele joga bem ?
- Qual a melhor estratégia ?

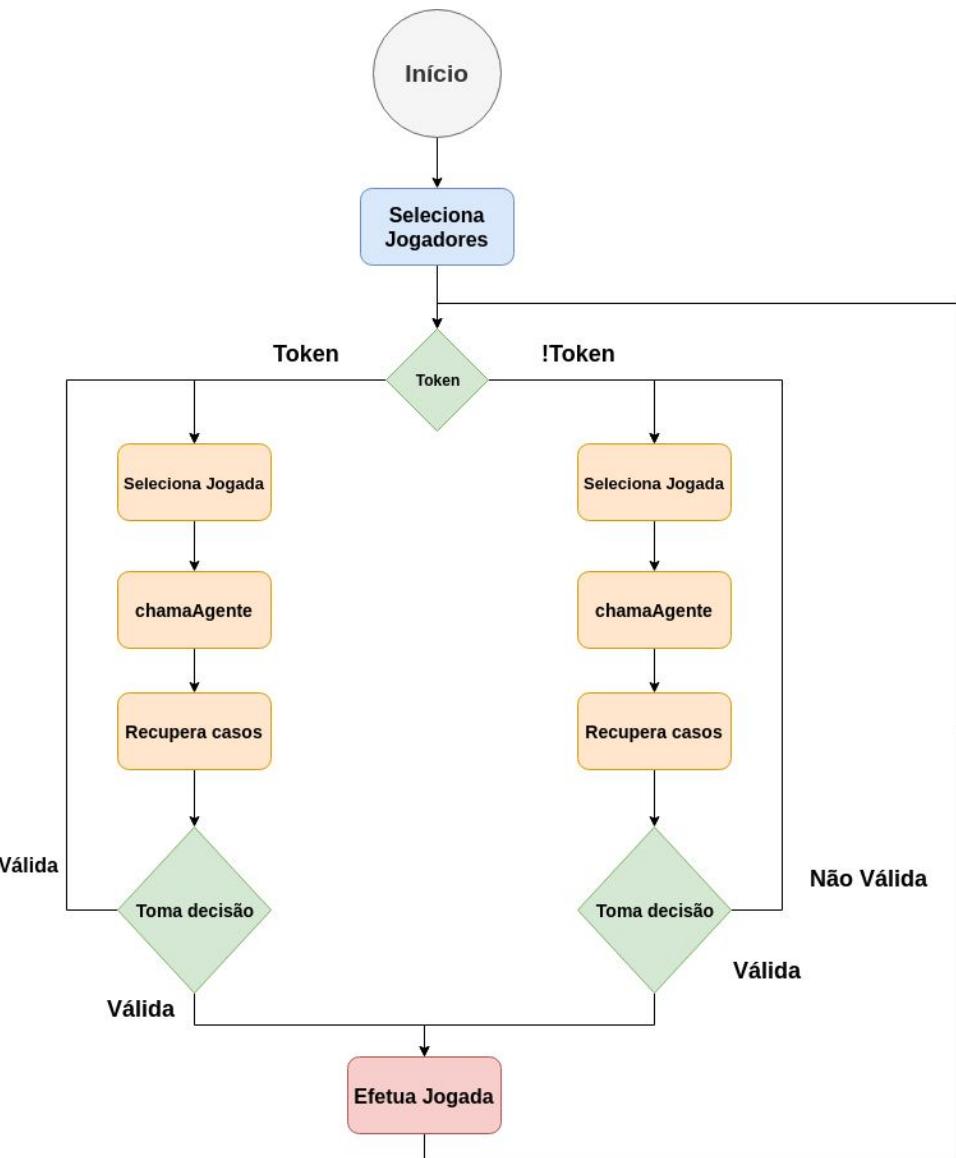


# CBR

- 4 R's

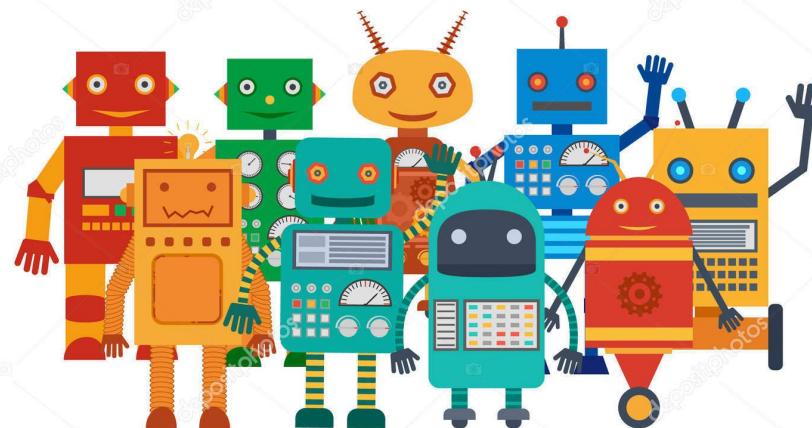


# Metodologia



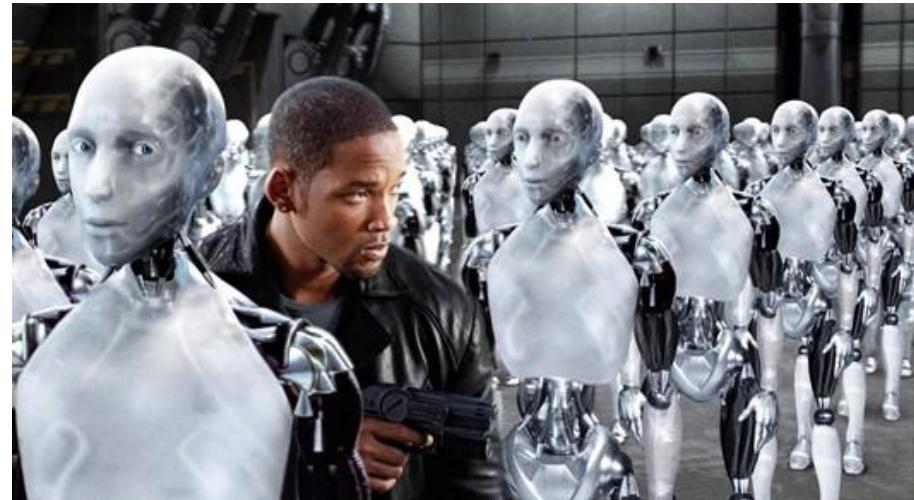
# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes (5):



# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes
- 1 - Sonny (Eu Robô, 2004)
- Conhecimento: Alto;
- Estratégia: Recupera 10+ Similares e faz votação;
- *Threshold*: 0.7



# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes
- 2 - David (I.A - Inteligência Artificial, 2001)
- Conhecimento: Alto;
- Estratégia: Recupera o mais similar;
- *Threshold*: 0.7



# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes
- 3 - C3PO (Star Wars, 1977 ~ 2020)
- Conhecimento: Baixo;
- Estratégia: Recupera 11+ Similares e faz votação;
- *Threshold*: 0.7.



# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes
- 4- Marvin (O guia do mochileiro das galáxias,2005)
- Conhecimento: Médio;
- Estratégia: Recupera os 50+ similares (se Houver);
- *Threshold*: 0.5.



# Desenvolvimento

- Múltiplos Agentes
- 5 - Recruta (Os Pinguins de Madagascar, 2015)
- Conhecimento: Nenhum;
- Estratégia: Vai na fé.

