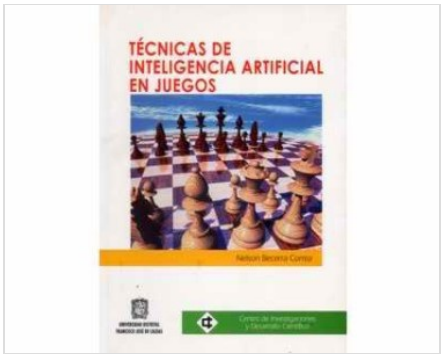
Técnicas de inteligencia artificial en juegos

Autor

Nelson Becerra Correa



Sinopsis

La investigación Desarrollo de técnicas de inteligencia artificial para el tratamiento de juego plantea la siguiente preguntas: ¿Es posible generar métodos alternativos a los comúnmente utilizados para desarrollar software de juegos Para dar respuesta a este interrogante, se hace un estudio de los métodos existentes; se diseña un algoritmo por metas (FBC); se utilizan redes neuronales para solucionar una final de ajedrez; se utilizan algoritmos genéticos para optimizar funciones de evaluación; y, por último, se utiliza el aprendizaje por refuerzo en un problema concreto. Para dar respuesta a este interrogante, se hace un estudio de los métodos existentes; se diseña un algoritmo por metas (FBC); se utilizan redes neuronales para solucionar una final de ajedrez; se utilizan algoritmos genéticos para optimizar funciones de evaluación; y, por último, se utiliza el aprendizaje por refuerzo en un problema concreto.

Impreso

Año de publicación: 2003

Presentación: Tapa blanda o Bolsillo

Tamaño: 24 x 17 cm

Número absoluto de páginas: 76 Páginas

ISBN13: 9789588175508

$10.000 COP

NB

Sobre el autor

Nelson Becerra Correa

Palabras clave

Inteligencia artificial; Juegos; Desarrollo; Técnicas; Tratamiento; Algoritmos; Computadora

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen