

DISEÑO DE UN GENERADOR DE SOLUCIONES BASADAS EN CASOS PARA MÚLTIPLES ESCENARIOS DE UN VIDEOJUEGO

OBJETIVOS:

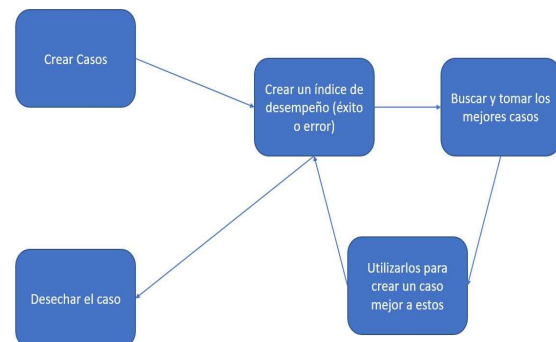
- Diseñar e implementar un generador de soluciones que utilice casos creados por una persona para completar un nivel de un videojuego.
- La solución propuesta deberá tener una mejora en tiempo en cuanto a los casos base.



Screenshot del emulador FCEUX

DISEÑO DE LA SOLUCIÓN:

- Creación de los casos base.
- Crear un índice para etiquetar los casos.
- Buscar y tomar los mejores N casos.
- Crear una solución utilizando los casos recuperados.
- Probar la solución e indexarla. Puede guardarse o desecharse.



Diseño de la solución

RESULTADOS:

- A
- B
- C

CONCLUSIONES:

- A
- B

REFERENCIAS:

1. S. Bling, <<Marl/O – Machine Learning for Video Games,>> 2015.
2. J. L. Kolodner, An Introduction to Case-Based Reasoning, 1992.

ESTÁNDARES QUE SE UTILIZAN:

- FCEUX
- Python
- Formato .fm2 de las películas del emulador.