



INTERAÇÃO COM PERSONAGEM CONTROLADO POR UMA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ATRAVÉS DE INDUÇÃO

Yago Rosa Pacheco, Luis Rivera

Com o atual interesse em tecnologias relacionadas a automação de atividades, a inserção de robôs no mercado de trabalho e a implementação de bots com a capacidade de aprender sendo provido uma base de dados. Considerando o auxílio que esses robôs oferecem para a sociedade, este projeto visa a implementação de um jogo com inteligência artificial utilizando técnicas de criação de um personagem automatizado com necessidades próprias que o usuário deve auxiliar a atingir um objetivo, utilizando raciocínio lógico, ferramentas e mecânicas oferecidas pelo jogo, assim induzindo o personagem inteligente a cumprir a função desejada. O personagem no caso é um avatar humano/robótico utilizando o sentido da visão identificando objetos benéficos e danosos para si, se dirigindo aos objetos desejados e desviando dos que lhe possam fazer mal como armadilhas e fogo. Com o auxílio da engine Unreal 3D foi definido determinadas ações que o agente inteligente pode executar a partir de uma árvore lógica de processamento de informações. O projeto tem como propósito aplicar técnicas de interação homem-máquina oferecendo o desenvolvimento cognitivo e de liderança para seus usuários a partir de um jogo baseado no gênero “God games”.

Palavras-chave: Jogos, Inteligência Artificial, Raciocínio Lógico.

Instituição de fomento: CNPQ