

Aplicação de Inteligência Artificial em Jogos

Jessica Cristina Santos do Nascimento¹, Lucas Farias Pereira¹, Jackson Silva Nascimento¹,
Lukas Gabriel Cruz Mota¹

{jessica.csn, lucas.fp, jackson.nascimento,
lukas.gabriel}@discente.ufma.br

¹Graduando em Ciência da Computação, Bolsista do Programa de Educação Tutorial de Ciência da
Computação da UFMA

Resumo. A Inteligência Artificial é uma área de pesquisa abrangente sobre computadores que simulam o comportamento humano inteligente. Também podemos definir IA como um campo de estudo que engloba uma série de técnicas computacionais, com o objetivo de executar tarefas que requerem inteligência e conhecimento humano de maneira eficiente. Sua aplicação encontra-se, atualmente, nas mais diversas áreas e, uma delas, é o desenvolvimento de jogos e entretenimento. Embora a IA clássica seja um campo vasto para sua aplicabilidade, em aplicações computacionais de IA em jogos eletrônicos adota-se o termo Game AI. A principal diferença entre a IA acadêmica e a IA para jogos é o objetivo que se busca com cada uma dessas vertentes, uma vez que no contexto dos jogos, a sua aplicação consiste em que os oponentes controlados pelo computador apresentem um grau de cognitividade ao duelar com um jogador humano ou desempenhar determinadas tarefas de forma independente. O objetivo deste trabalho é abordar em formato de podcast a temática da Inteligência Artificial no campo dos jogos eletrônicos, mostrando desde a sua fundamentação conceitual, diferença entre sua aplicação padrão e a aplicação voltada ao entretenimento, técnicas utilizadas e os principais problemas ainda existentes para a implementação da IA nesse campo que se encontra em contínua expansão.

Palavras-Chave: Inteligência Artificial, Jogos, Entretenimento.

Categoria do Objeto de Aprendizagem: (3) Podcast

Link de Acesso para o Objeto de Aprendizagem:

https://drive.google.com/file/d/1huazzUQ-A__E9NzRD4K23MiMlzUbenfc/view?usp=sharing