**Universidade Federal de Pernambuco**

**Graduação em Ciência da Computação**

**Centro de Informática**

**Estendendo modelo de Atores Sintéticos com Personalidade**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: Thiago Ferreira Dantas Santos

Orientadores: Geber Lisboa Ramalho e Patricia Tedesco

Avaliadora: Flávia de Almeida Barros

Recife, agosto de 2009.

Índice

[1. Motivação 3](#_Toc238261599)

[2. Objetivo 3](#_Toc238261600)

[3. Cronograma 4](#_Toc238261601)

[Assinaturas 5](#_Toc238261602)

# Motivação

O uso de inteligência artificial em jogos se dá em diversas formas, dentre elas a tentativa de simular o comportamento humano através do uso de Atores Sintéticos na intenção de tornar o ambiente virtual mais realístico. Onde Atores Sintéticos são Agentes Autônomos que possuem informações de comportamento para agir em situações diversas de forma coerente com este comportamento preestabelecido e possivelmente desenvolvido durante as interações do agente.

No contexto de jogos sérios onde a inserção do jogado no ambiente visa um aprendizado através interação com os personagens virtuais, seu comportamento real se torna necessidade, não apenas para tornar o jogo mais atrativo como também para uma melhor qualidade no aprendizado.

Na modelagem de Atores sintéticos tem sido trabalhados fatores como personalidade, emoções e relacionamentos, porém é raro o uso dos três fatores unidos em um único modelo. Muitos dos trabalhos são direcionados a simulação de personalidade outros de emoções e poucos tratam os relacionamentos sendo mais difícil encontrar modelos que contemplem essas três dimensões.

# Objetivo

Neste contexto o objetivo deste trabalho é estudar um modelo de Atores Sintéticos onde seja bem definido o tratamento de relacionamentos e pesquisar outros modelos para estender o primeiro modelo introduzindo conceitos de personalidade aos atores. Como também adaptar um simulador já existente para testar e avaliar o comportamento do modelo com os novos conceitos introduzidos.

O modelo escolhido foi desenvolvido no Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, chamado de X-BARIM.

# Cronograma

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Agosto | Setembro | Outubro | Novembro |
| Revisão da literatura | \* | \* |  |  |
| Adaptação do modelo  |  | \* | \* |  |
| Estudo do código e desenvolvimento de alterações no simulador |  | \* | \* |  |
| Teste e avaliação do modelo |  |  | \* | \* |
| Escrita do relatório |  | \* | \* | \* |
| Preparação para a apresentação |  |  |  | \* |

# Assinaturas

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Thiago Ferreira Dantas Santos

**Aluno**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Geber Lisboa Ramalho

**Orientador**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Patricia Tedesco

**Orientadora**