



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Graduação em Ciência da Computação

Centro de Informática

2012.2

Uma estratégia eficiente de batalha em Jogos RTS

Proposta de Trabalho de Graduação

Discente: Daniel Victor Pinto Costa – dvpc@cin.ufpe.br

Orientador: Geber Lisboa Ramalho – glr@cin.ufpe.br

Recife, Janeiro de 2013

1. Introdução

Um dos grandes usos da IA (Inteligência Artificial) é nos jogos eletrônicos. Os jogos de estratégia em tempo real (RTS – Real Time Strategy) possuem ambientes multiagentes, que precisam realizar tarefas como coleta de recursos, batalha, construção de estruturas e gerenciamento de recursos.

Além das tarefas acima, existem tarefas comuns a todos os agentes, como path-finding, tratamento de colisões e interação com outros agentes. Apesar de já existirem várias soluções para estes problemas, ainda é um desafio vencer um jogador humano experiente em um jogo justo.

Para melhorar as estratégias, geralmente são executadas várias simulações, com objetivo de comparar as mesmas e estudar quais se adequam melhor a certas situações.

2. Objetivos

Este trabalho tem como objetivo criar uma estratégia eficiente para batalhas no ambiente de jogos RTS, usando como ponto de partida o jogo Starcraft, visando criar um maior desafio para jogadores humanos.

Será realizada uma análise das técnicas mais utilizadas atualmente e a partir de uma estratégia base serão realizadas otimizações, a fim de atingir uma melhor eficiência no uso das unidades de batalha disponíveis.

3. Cronograma

Na tabela a seguir proponho um cronograma inicial, contemplando as principais atividades necessárias ao desenvolvimento deste trabalho, que poderá sofrer futuras modificações de acordo com a necessidade.

Atividade	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril
Levantamento bibliográfico e leitura	X	X	X	
Estudo das tecnologias		X	X	
Implementação			X	X
Escrita geral da monografia		X	X	X
Preparação para a apresentação				X

4. Assinaturas

Daniel Victor Pinto Costa
Discente

Geber Lisboa Ramalho
Orientador