

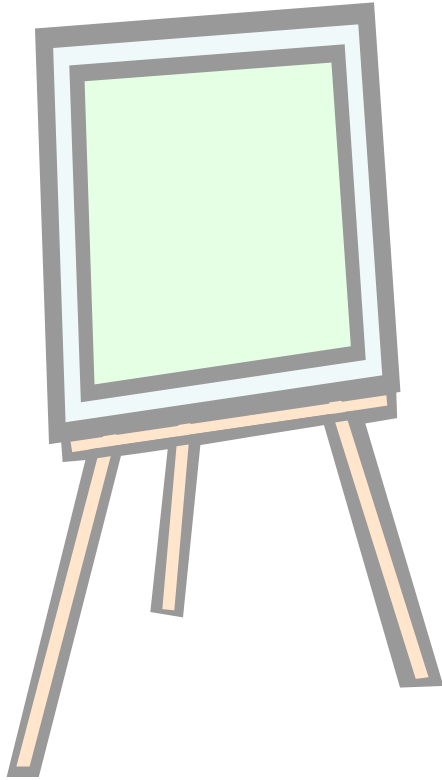
# Uso de jogos lógicos aplicados a aprendizagem de máquina

Jean Rafael Reus da Silva  
PIBIC/UNIJUÍ

Orientador

Prof. Me. Rogério Samuel de Moura Martins 1/13

# Roteiro



- ❖ Introdução
- ❖ Aplicativo
- ❖ Projetos futuros

# Introdução

- LoboGames – UFRGS
  1. Divulgar e disseminar o interesse pelos jogos lógicos.
  2. Promover o aprendizado.
- Sistema de Decisão Adaptativo Baseado em Redes Neurais para Uma Arquitetura Aplicada a Agricultura de Precisão - UNIJUÍ

# Introdução

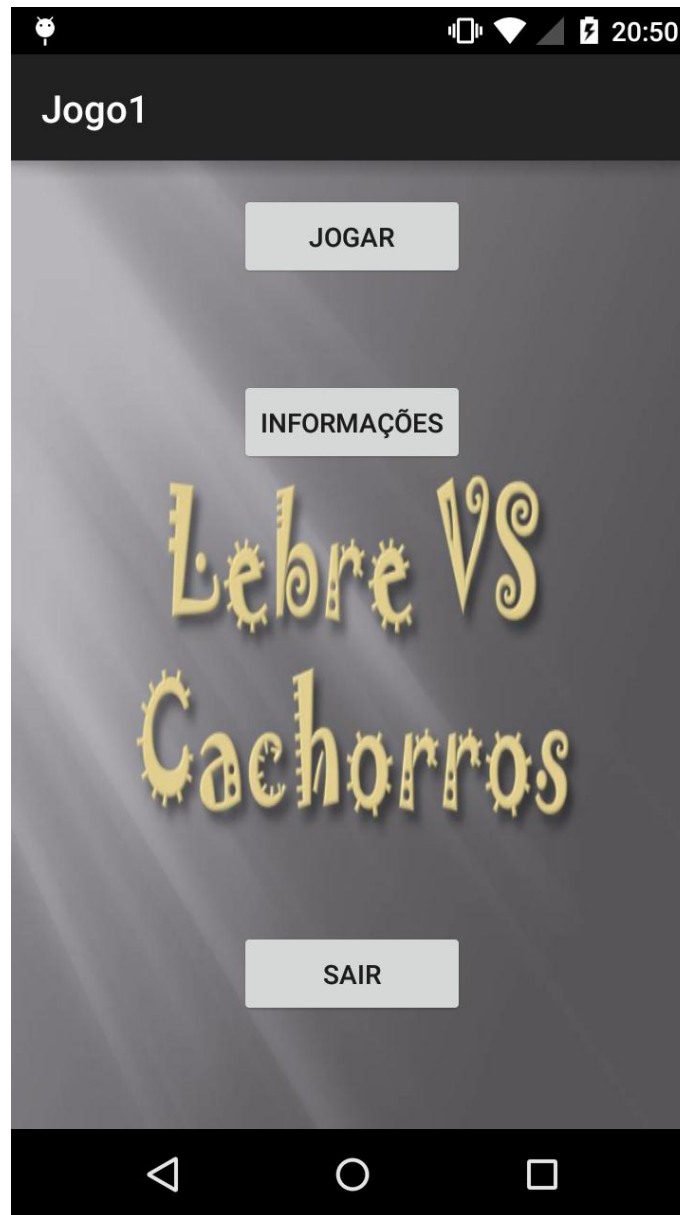
- Objetivos

1. Desenvolvimento de jogos de raciocínio lógico.
2. Ambos os projetos.
3. Forma de jogos educativos.
4. Estudo de técnicas de inteligência artificial.

# Aplicativo

- Ambiente de desenvolvimento Android Studio.
- Quatro aplicativos desenvolvidos.
  1. Interface padronizada.
  2. Único aplicativo.
  3. Aperfeiçoamento da interface gráfica.

# Aplicativo

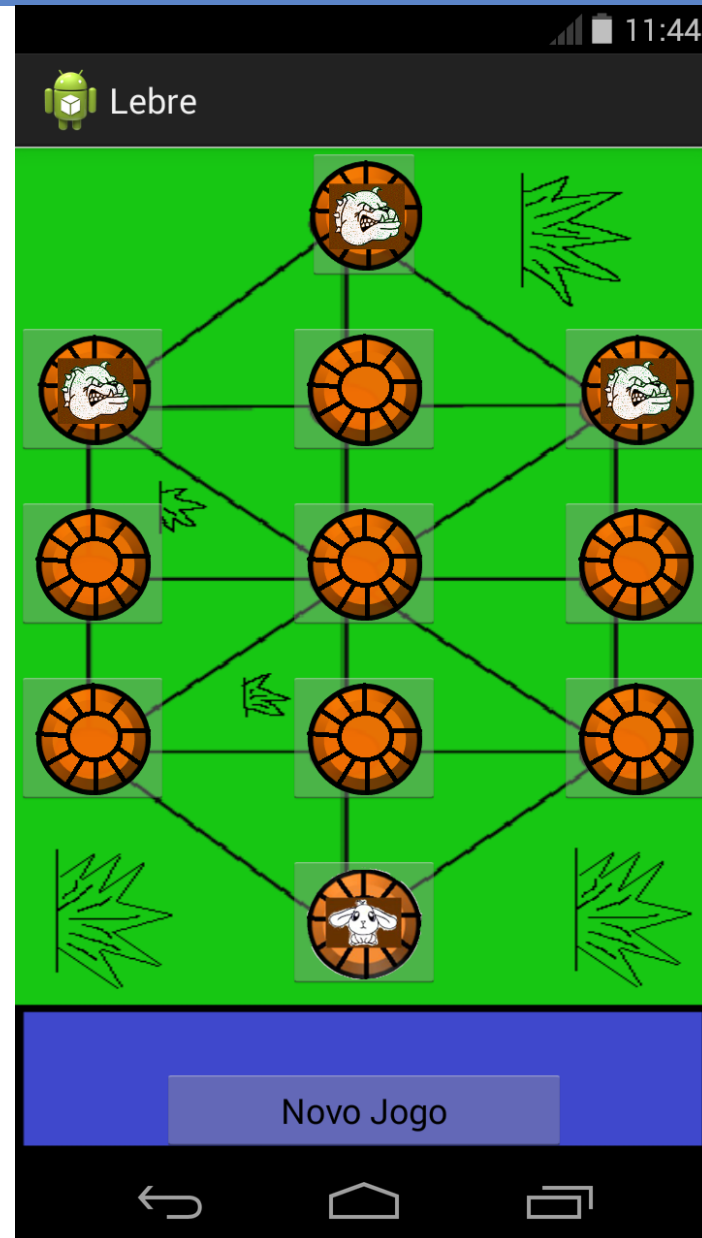


# Aplicativo

- “Lebre x Cachorro”

1. O jogador controla sempre os caçadores.

2. Terá seus possíveis movimentos indicados pelo aplicativo.



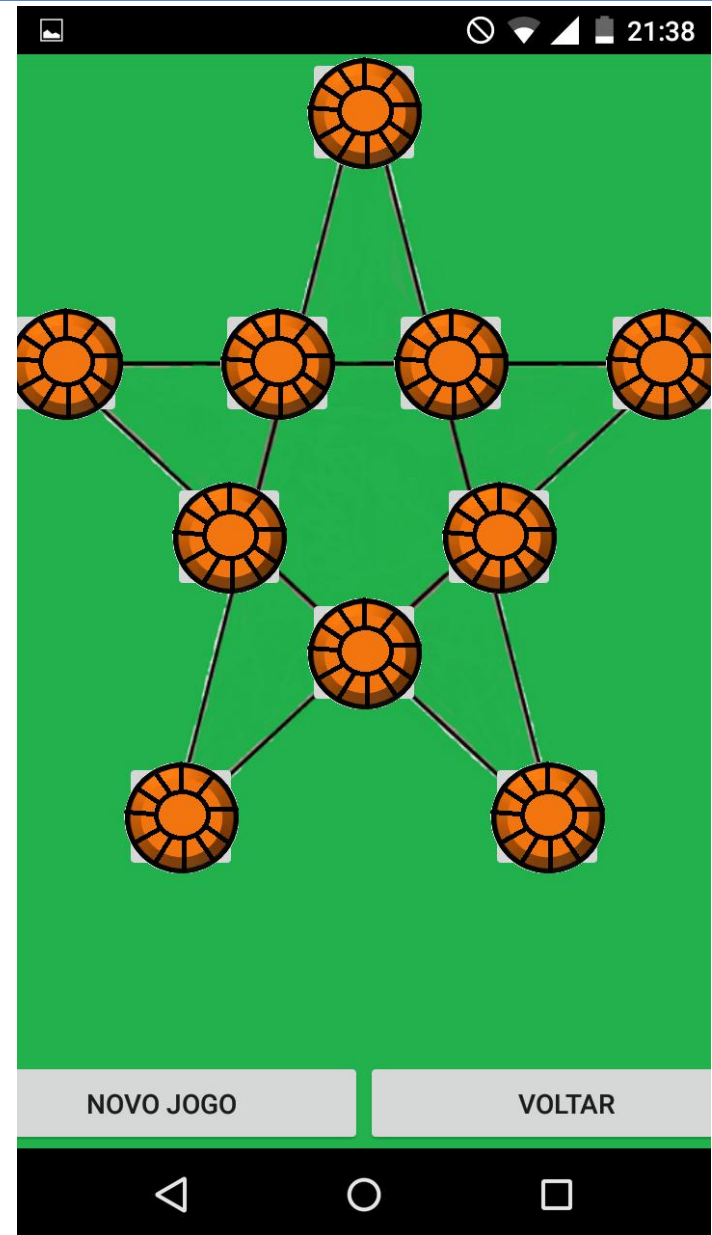
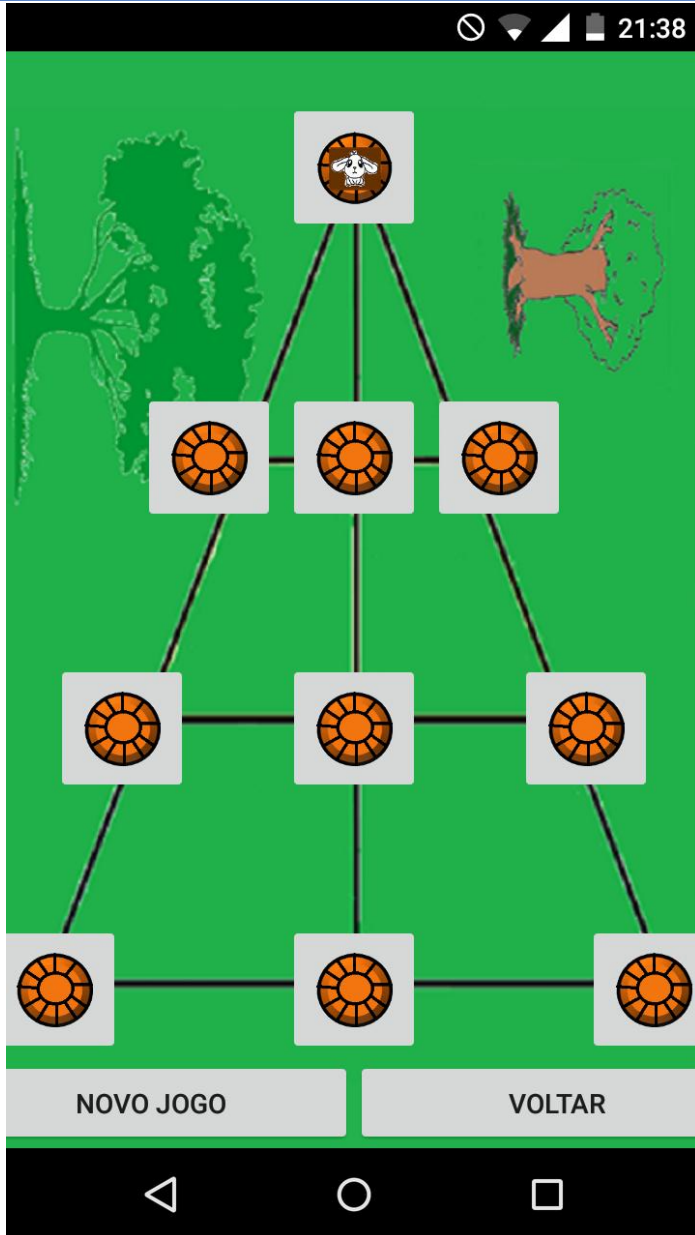
# Aplicativo

- Mudança no desenvolvimento dos jogos.
- Dois jogadores.
- Maior liberdade.
- Aproximação do tabuleiro físico.
- A programação do jogo continuara controlando os movimentos.

# Aplicativo

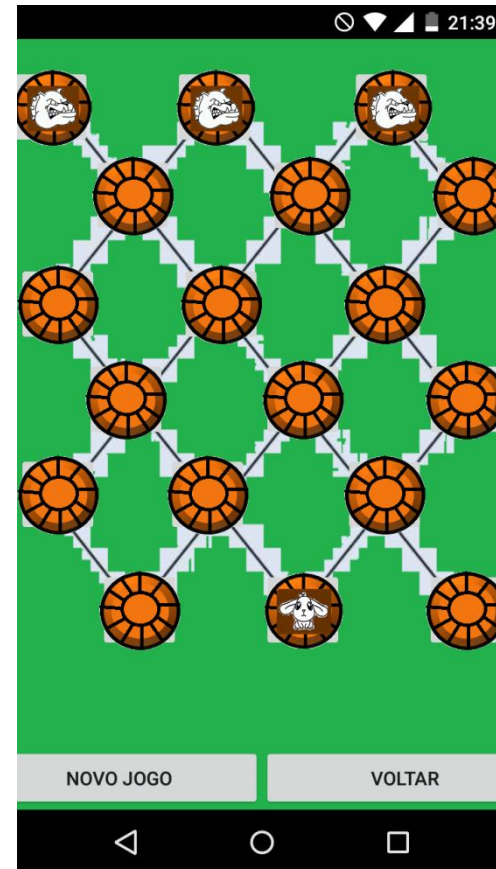
- “Leopardo e Caçador” e “Urubu e Corvos”.
- Desenvolvidos nesse novo parâmetro.
- Possuem uma ideia semelhante de jogo.
- Tabuleiros diferentes.

# Aplicativo



# Aplicativo

- “Raposa e Cachorros”.
- Mesmas regras e objetivos que o primeiro jogo apresentado.
- Dois jogadores.



# Projetos futuros

- Finalizar os jogos e junta-los em um único aplicativo.
- Aplicá-los como jogos educativos.
- Aplicá-los no estudo de técnicas de inteligência artificial.

# Obrigado por sua atenção!

## Contato:

Jean Rafael Reus da Silva

[jrafaelrs.silva@gmail.com](mailto:jrafaelrs.silva@gmail.com)

[www.gca.unijui.edu.br/jeanrafaelrs](http://www.gca.unijui.edu.br/jeanrafaelrs)

[www.gca.unijui.edu.br](http://www.gca.unijui.edu.br)



**Applied**  
Computing  
Research Group