

# **REDE NEURAL ARTIFICIAL PARACONSISTENTE APLICADA A JOGOS DIGITAIS (APOIO CNPq)**

**Aluno:** Yuri Paizinho De Oliveira

**Orientador:** Prof. Dr. Jair Minoro Abe

**Curso:** Ciência da Computação

**Campus:** Paraíso

Neste trabalho está sendo desenvolvida uma Rede Neural Artificial que será aplicada em jogos digitais. Serão realizadas armazenagens de amostras de partidas entre jogadores e o computador. A partir das amostras, a rede neural será treinada a fim de identificar padrões que possam ser comparados às novas partidas e, com a evolução dos jogos com o passar dos anos, tanto no quesito de qualidade gráfica quanto no de inteligência artificial, fazer com que seja necessário aumentar consideravelmente os recursos computacionais dos sistemas, em sistemas limitados a possibilidade da expansão desses recursos algumas vezes pode ser muito custosa ou até mesmo inviável. Este projeto propõe que a utilização da Rede Neural Artificial Paraconsistente poderá proporcionar um melhor aproveitamento dos recursos computacionais, reduzindo o processamento e, conseqüentemente, diminuindo os requisitos mínimos do sistema para a execução de processos e alocação de memória, proporcionando um menor custo na aquisição dos componentes necessários para construção das plataformas de entretenimento, sendo elas computadores ou consoles. Até o momento foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre Lógica Paraconsistente Anotada Evidencial  $E_{\tau}$ , Redes Neurais Artificiais Paraconsistentes e desenvolvimento de jogos digitais. Foram desenvolvidas três células neurais, que estão em fase de testes. Uma base de dados para simulação foi criada. Na próxima etapa será desenvolvido um jogo aplicando a Rede Neural Artificial Paraconsistente.