

Poker Game

Proposta de Projeto

Orientador: Frutuoso Silva

1 Objectivos

Os jogos fazem cada vez mais parte do nosso quotidiano, e são cada vez mais utilizados em diversas áreas, no entanto continua a ser no entretenimento que têm maior expressão. Assim, este projeto visa recriar um jogo de poker para ser jogado por 3 a 5 participantes, sendo que apenas um dos participantes é humano, sendo os restantes controlados pelo computador (i.e., NPCs controlados por inteligência artificial).

O principal objectivo do projeto visa desenvolver um jogo de poker que possa ser jogado contra mais do que um adversário controlado pelo computador. Os adversários devem ter diferentes tipos de comportamento, por exemplo incluir um jogador conservador, um jogador que corra mais riscos ou um jogador que recorra ao *bluf*, por forma a tornar o jogo mais interessante, e o jogo deverá permitir escolher/configurar o tipo de adversários. Sugere-se o uso da linguagem Python [1] para o desenvolvimento do projeto, pois o seu principal foco está na inteligência artificial [2]. O desenvolvimento deste projeto fará com que o estudante venha a desenvolver competências nas áreas da programação, inteligência artificial e computação gráfica.

2 Tarefas a Realizar

T1 Pesquisa sobre aplicações semelhantes, APIs e bibliotecas que permitam o desenvolvimento do projeto

T2 Definição dos requisitos do jogo tendo em conta as APIs e bibliotecas escolhidas para a sua implementação

T3 Desenvolvimento do jogo

T4 Testes e validação do jogo.

T5 Escrita do relatório de projeto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 1.5 mês

T4 0.5 mês

T5 1 mês

4 Requisitos Técnicos/Académicos

Bons conhecimentos de programação.

5 Elementos de avaliação a entregar

O aluno tem de entregar o relatório e o código da aplicação criada ao orientador.

6 Resultados esperados

- Um jogo de poker que permita escolher o tipo de adversários.
- Um relatório do projeto.

7 Referências

[1] Arcade, “The Python Arcade Library”, 2019.

<https://arcade.academy/index.html>

[2] Ian Millington and John Funge. “Artificial Intelligence for Games”, Morgan Kaufmann Publishers, 2nd edition, 2009.

http://lecturer.ukdw.ac.id/~mahas/dossier/gameng_AIFG.pdf

8 Contacto

Frutuoso Silva (fsilva@di.ubi.pt)