**UM AGENTE INTELIGENTE JOGADOR DE POKER**

Matheus Simões Santos

Rafael Augusto Penna dos Santos

Área de conhecimento: Ciências Exatas e da Terra; Ciência da Computação; Metodologia e Técnicas da Computação

Palavras Chave: Computer poker, Inteligência Artificial, Agentes

**Resumo**

As características que fazem o jogo de poker ser um jogo complexo são as mesmas de muitos problemas relacionados à área de inteligência artificial. Além da falta de informação e de tempo hábil para calcular a exata conseqüência de uma determinada ação, precisa-se fazer a melhor tentativa baseada nas experiências passadas, e agir antes de ter certeza da real conseqüência desta ação. Desta maneira, os jogos se aproximam bastante dos problemas enfrentados no mundo real.

O projeto visa estudar técnicas de inteligência artificial, com o objetivo de solucionar problemas encontrados no poker. Com base neste estudo, será desenvolvido um agente computacional inteligente para jogar poker. Por fim, almeja-se participar da Annual Computer Poker Competition (ACPC), competição que envolve outros agentes computacionais jogadores de poker.

A metodologia adotada neste trabalho inicia com o estudo de técnicas de inteligência artificial. Usando este estudo como base, será projetado, desenvolvido e testado um agente computacional inteligente jogador de poker. O agente será desenvolvido utilizando o sistema de desenvolvimento disponibilizado pela ACPC. Por fim, será realizada a escrita de artigos para conferências desta área.

O projeto está em fase inicial, e no momento estão sendo estudadas e testadas diferentes técnicas disponíveis na literatura [1] [2].

**Referências**

[1] FAZIO, Vinícius Sousa. **Algoritmos para um jogador inteligente de Poker**. Universidade Federal de Santa Catarina. 2008.

[2] JOHANSON, Michael Bradley. **Robust Strategies and Counter-Strategies: Building a Champion Level Computer Poker Player**. 2007. 97 f. Tese (Mestrado) - University Of Alberta, Alberta, 2007.