

## Resumo do Traballo de Fin de Grao

(Describe brevemente o traballo a desenvolver, xustificando o interese do mesmo, e indicando obxectivos, descrición técnica, proceso de desenvolvemento, e medios empregados. Engada tantas liñas como sexa necesario)

En la vida real existen un gran numero de situaciones tanto cotidianas (encontrar un artículo en periodo de rebajas, salir de una aglomeración, ...); como de emergencia (incendio, atraco, ...), que pueden ser modeladas mediante algoritmos de colaboración, coordinación y/o competición en sistemas multi-agente. De entre todos estos algoritmos, los algoritmos de caza/escape son unos de los más conocidos y de los más demandados e investigados en la actualidad.

Es en este contexto en el que se enmarca el presente trabajo, en el que se abordará el modelado y la construcción de un juego de caza/escape mediante un sistema multi-agente. La idea es que el juego permita servir de simulador para situaciones reales y permita entrenar mediante aprendizaje de refuerzo a agentes tanto de caza, como fugitivos con el objetivo de permitir a unos y a otros alcanzar su principal objetivo que es alcanzar la meta propuesta inicialmente (alcanzar a los fugitivos en el caso de los cazadores, alcanzar la salida en el caso de los fugitivos)

El juego se construirá sobre la base de un entorno prefijado y de unos parámetros con los que se personalizará a cazadores y fugitivos, y permitirá además modificar el entorno del juego.