

Índice de contenidos

Índice de contenidos	iii
Índice de figuras	v
Índice de tablas	ix
Resumen	xi
Abstract	xiii
1. Introducción	1
2. Métodos	5
2.1. El juego	5
2.1.1. Lenguaje de programación	9
2.1.2. Mecánica del juego	9
2.2. Test de daltonismo	12
2.3. Espectros de energía	12
2.4. CIE - Commission internationale de l'éclairage	13
2.4.1. Tristimulus values	14
2.4.2. Coordenadas cromáticas y Diagrama de cromaticidad	17
2.4.3. Elipses de MacAdam	20
2.5. Herramientas Matemáticas	22
2.5.1. Estadística	22
2.5.2. Distancia euclídea	23
2.5.3. Ajuste de función cuadrática en 2 dimensiones	23
2.5.4. Geometría de la elipse	24
3. Resultados	25
3.1. El problema de la categorización	25
3.1.1. El jugador ideal	25
3.1.2. Jugador con precisión finita	26

3.1.3. Jugador que categoriza	29
3.1.4. Jugador con estrategia mixta	31
3.2. Resultados preliminares	32
3.3. Resultados directos	33
3.4. Resultados reescalados con la distancia euclídea	35
3.5. Resultados reescalados con la distancia perceptual	37
3.6. Otras consideraciones	42
4. Discusión	45
5. Conclusión	51
A. Gráficos de los resultados directos	53
B. Gráficos de los resultados reescalados con la distancia euclídea	61
C. Gráficos de los resultados reescalados con la distancia perceptual	69
Bibliografía	77
Agradecimientos	77