

Програмування інтелектуальних додатків та комп'ютерних ігор

д.т.н., доцент Гожий О.П.

Найменування теми	
	1. Модуль „ Інтелектуальне планування”
1	Уявлення про інтелектуальне планування. Типи ІІІ. Постановка завдання інтелектуального планування
2	Алгоритми інтелектуального планування.Планування 1 и 2-го рівня.
3	Планувальники STRIPS, SPLAN.
4	Приклад вирішення завдання планування.
	2.Модуль “Алгоритми пошуку рішень в невизначеному середовищі”
1	Алгоритми неявного і випадкового пошуку.
2	Алгоритми з використанням евристик (A*, D*).
3	Алгоритми min-max та A-B відсічі. Приклади їх використання в ігрових програмах.
	3.Модуль „Розробка елементів комп'ютерних ігор”
1	Класифікація алгоритмів для комп'ютерних ігор.
2	Побудова стратегій для комп'ютерних ігор.
3	Побудова і навчання нейроконтролерів для комп'ютерних ігор.
4	Реалізація Ігор із складними евристичними (шахи,шашки)
5	Сучасні середовища для побудови 2 D - КІ. (Game Maker, Constract 2)
6	Сучасні середовища для побудови 3 D - КІ. (3D-Red, NeoAxis, Unity 3D, UDK,CryENGINE 3)