به نام خدا

پروژه درس هوش محاسباتی بازی پرسش و پاسخ بر اساس الگوریتم ژنتیک میباشد که این بازی با سی شارپ و بر روی یونیتی ساخته شده است

در این بازی تعدادی سوال ژنتیک از هر فرد پرسیده میشود و بر اساس الگوریتم ژنتیک با یک روند صعودی مثبت در صورت پاسخ درست به هرسوال به هر فرد امتیاز تعلق میگیرد

حال اگر شخص پاسخی اشتباه داد نمره منفی دریافت میکند ولی چون از الگوریتم ژنتیک استفاده شده است به ازای هر پاسخ مثبت امتیازی بیشتری دریافت میکند تا امکان باخت کمتر شده و احتمال برد افزایش یابد و اگر چندین پاسخ غلط مکرر توسط فرد بازی کننده

ثبت شود امتیاز درست بیشتری در نظر گرفته میشود

اینکار با افزایش یا کاهش مقدار امتیاز ذخیره شده با امتیازی که هر سوال دارد (بین 10 تا 30) و مقایسه ان با مقدار امتیاز مورد نیاز برای برد(150) و مقایسه اینکه چند سوال تا اتمام سوالات باقی مانده و امتیاز سوال های باقی مانده چقدر است انجام میشود

این بازی همچنین دارای یک تایمر میباشد که در صورت پاسخ های اشتباه مکرر زمان این تایمر افزایش پیدا میکند وامکان را برای بالا رفتن احتمال وارد کردن پاسخ درست فراهم می کند حال اگر فرد به تمامی سوال ها پاسخ درست بدهد تایمر با زمان 10 ثانیه که برایش طراحی شده به کار خود ادامه میدهد(زمان تایمر بعد ازثبت بیش از 3 پاسخ نادرست افزایش می یابد)