

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY, BUDOWNICTWA   
I SZTUK STOSOWANYCH

**OPRACOWANIE GRY KOMPUTEROWEJ WYKORZYSTUJĄCEJ ALGORYTMY GENETYCZNE**

PRACA INŻYNIERSKA

PROMOTOR: AUTOR:

**dr inż. ŁUKASZ WALUSIAK ARTUR PILICHOWSKI**

KIERUNEK: informatyka

TRYB: studia niestacjonarne

NUMER ALBUMU:10256

KATOWICE, 2022

1. WSTĘP

1.1 Historia gier komputerowych

1.2 Algorytmy i struktury danych

1.3 Algorytmy genetyczne

2. ZAŁOŻENIA I CEL PRACY

Dlaczego tak?

Połączenie alg. gen. i gier komp.

Wykorzystane technologie

3. OPIS APLIKACJI