

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 Gry komputerowe

Gry od [zawsze] pełniły przede wszystkim funkcję ludyczną [zapewniając rozrywkę zarówno uczestnikom jak i obserwatorom] jak i prezentacyjną [ukazując czy to sprawność fizyczną lub intelektualną uczestników, czy to możliwości, jakie daje technologia przez nich wykorzystywana].

Stwierdzenie to [wymagałoby zapewne udowodnienia, co mogłoby wiązać się z osobną pracą dyplomową], jednak nawet nawet pobieżna obserwacja różnego rodzaju gier (od planszowych po różnorakie dyscypliny sportu) dostarczyłaby wielu dowodów (ang. evidence) [na potwierdzenie [tego stwierdzenia]]. [Odwróć porządek w tym zdaniu!!!(?)]

Nie inaczej jest w przypadku gier komputerowych, które nawet u zarania swego istnienia, tj. w latach 40. i 50. XX wieku, stanowiły metodę prezentacji ówczesnych maszyn\* w sposób przystępny dla [osób [jakich?]/laików] [...]

1.2 Algorytmy i struktury danych

Algorytmy istniały na długo przed powstaniem pierwszych komputerów.

1.3 Algorytmy genetyczne

2. ZAŁOŻENIA I CEL PRACY

Dlaczego tak?

Połączenie alg. gen. i gier komp.

Wykorzystane technologie

3. OPIS APLIKACJI