“Revenge of Zeus”

משחק מכות מבוסס למידת מכונה

מס' פרויקט: XX-XX-XX-XX

הוגש במחלקה להנדסת תוכנה

המכללה האקדמית להנדסה ע"ש סמי שמעון

מאת:

דוד חרון-זדה

אריאל טורצ'ינסקי

אישור מנחה­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

אישור ראש המחלקה\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

תאריך עברי: תאריך לועזי:

הפרויקט נעשה בהנחיית ד"ר תמר שרוט

במחלקה להנדסת תוכנה

המכללה האקדמית להנדסה ע"ש סמי שמעון

תוכן עניינים:

1. תקציר
2. הקדמה
3. יזום ואפיון
   1. הגדרת הבעיה
   2. ניהול סיכונים
   3. לוח זמני עבודה (לפי תרשים גאנט)
4. סקר ספרות
   1. תחילת עידן משחקי המחשב – סקירה היסטורית
   2. התפתחות עולם משחקי המכות
   3. אלגוריתמי למידת מכונה
      1. Reinforcement Algorithm
      2. Decision Tree Algorithm
      3. ANN Algorithm
   4. Revenge of Zeus (הסבר על המשחק, מניע וכו')
   5. סיכום
5. דרישות משתמש ל Revenge of Zeus
   1. מבוא
   2. תיאור כולל
   3. Main menu scene
   4. Play game scene
   5. Game board scene
   6. Settings sub window
   7. Hero profile sub window
   8. Dialogs sub window
   9. Battle scene
   10. Winning sub scene
   11. Losing sub scene
6. ביבליוגרפיה
7. תרשימי UML ו Activity
8. תוצאות פיתוח
9. תוצאות מחקר

**רשימת תרשימים ופיתוחים**

**תקציר**

**הקדמה**

**יזום ואפיון**

**הגדרת הבעיה**

**ניהול סיכונים**

**סקר ספרות**

**התפתחות עולם משחקי המכות**

**שילוב בין משחק מחשב למשחק מיתולוגיה**

**Revenge of Zeus – מבוא**

**מיזה זאוס?**

**המיתולוגיה היוונית:**

**האולימפוס**

**סיכום**

**דרישות משתמש ל “Revenge of Zeus”:**