**Game AI: Procedural Content Generation, Machine Learning for games**

**Procedurally Generated Content** është teknika e përdorur për të gjeneruar kontent automatikisht me anë të kompjuterit duke përdorur algoritme intelegjente. PGC nuk gjeneron gjërat random mirpo i duhen një listë e rregullave se si gjërat duhet të punonjë.

*Definicion për provim*: **Procedural Generation** është metod e krjimit të të dhënave në mënyrë algoritmike në vend të asaj manuale, duke kombinuar disa asete të gjenruara nga njeriu me algoritme kompjuterike.

**Cilat janë benifitet e PGC**: 1. Krijimi i shpejtë i kontentit për të populluar game world. 2. Gjenerimi i kontetit unik. 3. Replay-ability factor, secila herë që lujmë loja duket ndryshe.

**Kur duhet të përdoret PGC**: *Shembull i mirë* është në rastin kur kemi një lojë FPS ku qëllimi është të mbysim armiq aq më shum të mundemi, këtu mund të përdoret për të gjeneruar armiqt. *Shumbull i keq* është një lojë që ka një numër të karakterëve që kanë story line.

**Kontentin që mund të gjenerojmë me PGC**: *Terrain, NPC’s, Arkitekturë.*