

**Artificiell intelligens för digitala spel DA308A:
Inlämningsuppgift #1**

Due on 26 februari 2015

13:15

Problem 1

Implementera en FSM-baserad AI i eget spel (eller spel-liknande miljö där perception, beslutsfattande och effektivering hanteras).

Problem 2

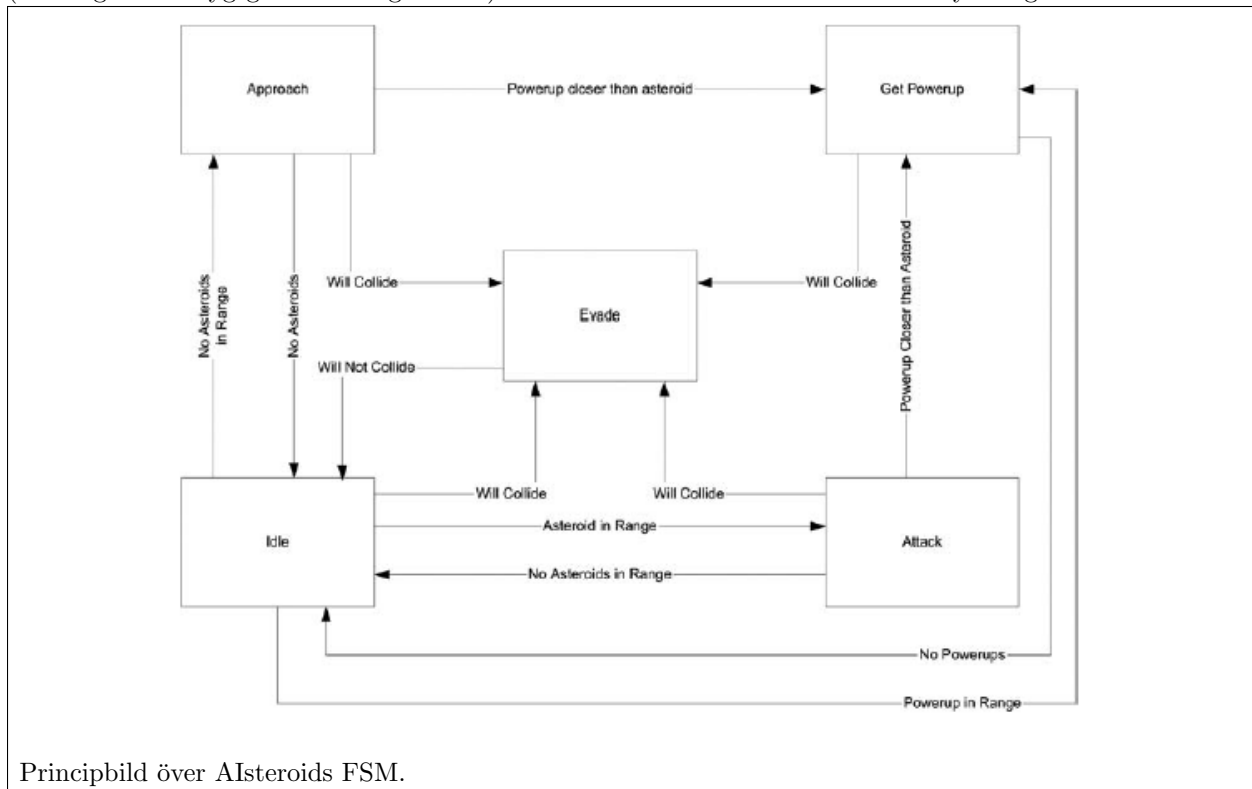
Implementera en FuSM-baserad AI i eget spel (eller spel-liknande miljö där perception, beslutsfattande och effektivering hanteras).

Problem 3

Implementera en beslutsträd-baserad AI i eget spel (eller spel-liknande miljö där perception, beslutsfattande och effektivering hanteras).

Problem 4

(Frivilligt för betygsgraden Väl godkänd) Modifiera FSM AIsteroids så att ett ytterligare tillstånd finns.



Problem 5

(Frivilligt för betygsgoden Vål godkänd) Utöka FuSM AIsteroids.

