

# PLAN PROJEKTU ZESPOŁOWEGO

Bartłomiej Ankowski, Tomasz Bartos, Wiktor Gerstenstein

17 marca 2016

## 1 Cele projektu

Celem projektu jest stworzenie programu komputerowego grającego w grę karcianą "Remik" na portalu internetowym *kurnik.pl*.

## 2 Aspekty badawcze projektu

Projekt ma na celu sprawdzenie, czy program komputerowy na podstawie niepełnej informacji o stanie gry jest w stanie, bazując na statystyce i algorytmach sztucznej inteligencji osiągać takie same bądź lepsze wyniki co gracz.

## 3 Praktyczne wykorzystanie

Program będzie umożliwiał graczowi osiągnięcie lepszych wyników w grze oraz samoczynne zdobywanie punktów rankingowych.

## 4 Początkowa literatura

- Gary Bradski and Adrian Kaehler: „Learning OpenCV”, O’Reilly Media, Sebastopol 2008
- Ryszard Tadeusiewicz: „Odkrywanie właściwości sieci neuronowych”, Polska Akademia Umiejętności, Kraków 2007
- Ray Rischpater, „Application Development with Qt Creator - Second Edition”, Packt Publishing, 2014

## 5 Harmonogram i realizacja projektu

### 5.1 Podział obowiązków

- Modułu sterowania grą - Bartłomiej Ankowski
- Modułu decyzyjny - Wiktor Gerstenstein
- Modułu odpowiedzialny za rozpoznawanie stanu stołu - Tomasz Bartos

### 5.2 Roadmap projektu

Aktualny harmonogram pracy znajduje się tutaj