
		<b>Instytut Informatyki Politechniki Śląskiej</b>  <b>Zespół Mikroinformatyki i Teorii Automatów Cyfrowych</b>			
Rok akademicki	Rodzaj studiów*: SSI/NSI/NSM	Przedmiot: ( Języki Asemblerowe/SMIW)		Grupa	Sekcja
<b>2016/2017</b>	<b>SSI</b>	<b>BIAI</b>		<b>BDIS</b>	<b>3</b>
Prowadzący przedmiot:	dr inż. Grzegorz Baron			Termin: ( dzień tygodnia godzina)	
Skład podsekcji:				<b>środa</b>	
	Kamil Ziętek, kamizie584@student.polsl.pl Leszek Gzik, leszgzi982@student.polsl.pl			<b>08:30</b>	
<b><i>Karta projektu</i></b>					
Temat projektu:					
<b>Arena walk</b>					
Główne założenia projektu:					
<p>Program generuje populację postaci o losowych wartościach dziewięciu parametrów decydujących o zdolnościach danej postaci. Druga populacja (przeciwników) nie jest tworzona losowo, lecz każdy kolejny jej członek ma parametry większe (lepsze) od poprzedniego. Następnie postacie toczą walki systemem turowym z kolejnymi, coraz silniejszymi przeciwnikami.</p> <p>Populacja "postaci" podlega ewolucji za pomocą algorytmu genetycznego, którego celem jest uzyskanie postaci o optymalnych parametrach tj. takich, które są w stanie wygrać jak najwięcej starć pod rząd bez przegranej (rolę współczynnika "fitness" pełni ilość pokonanych przez postać przeciwników).</p>					

Data	Ocena:
Założenia:	
Prezentacja:	
Implementacja	
Raport	
Ocena końcowa:	

Data	Obecność	Uwagi