

**RĪGAS TEHNISKĀ UNIVERSITĀTE**  
**Datorzinātnes un informācijas tehnoloģijas fakultāte**

**1.Praktiskais darbs studiju kursā**  
**“Mākslīgā intelekta pamati”**

**Atskaite**

**27. komanda:**

**Artūrs Melmanis 221RDB183**

**Katrīna Apine 221RDB169**

**Aleksandrs Kapanskis 221RDB182**

**Māris Žeibe 221RDB138**

**2023./ 2024. m.g.**

Studentu komandai ir jāiesniedz atskaite par izstrādāto programmatūru. Atskaitei ir jāsaturs:

- programmatūras darbības demonstrācijas piemērs vai lietotāja ceļvedis ar paskaidrojumiem;
- apraksts par izmantotajām datu struktūrām spēles koka glabāšanai ar detalizētiem komentāriem, kas tieši tiek glabāts konkrētajā datu struktūrā;
- heuristiskā novērtējuma funkcijas apraksts un pamatojums izvēlētajai funkcijai;
- realizēto pamatalgoritmu (spēles koka ģenerēšana, heuristisko vērtējumu piešķiršana virsotnēm, spēles algoritma pielietojums, uzvaru nesošo ceļu atrašana) kods ar studentu sniegtajiem skaidrojumiem. Kods atskaitei ir jāpievieno tikai teksta veidā. Nav atļauts to pievienot attēlu veidā;
- algoritmu salīdzinājums un komandas veiktos secinājumus.

Viss programmatūras kods, kas atbilst spēles realizācijai, nevis grafiskās saskarnes veidošanai, ir:

- jāpievieno atskaitei pielikumā teksta veidā;
- jāpadara arī pieejams kādā publiskajā vietnē (GitHub, Google Drive, u.c.) un saite uz to ir jānorāda uz atskaitei titullapas. Izmantojot norādīto saiti, mācībspēkam ir jābūt iespējai lejupielādēt komandas izstrādāto spēli bez papildu reģistrācijas un ierobežojumiem.