

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej

Paweł Sławomir Mstowski

Nr albumu: 1148921

Nauczanie sieci neuronowych za
pomocą algorytmu genetycznego na
przykładzie samouczącego się bota do
gry zręcznościowej.

Praca magisterska
na kierunku Informatyka Stosowana

Praca wykonana pod kierunkiem
prof. dr hab. Piotra Białasa
Zakład Technologii Gier

Kraków 2019

Oświadczenie autora pracy

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

.....
Kraków, dnia

.....
Podpis autora pracy

Oświadczenie kierującego pracą

Potwierdzam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i kwalifikuje się do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

.....
Kraków, dnia

.....
Podpis kierującego pracą

Spis treści

1	Wprowadzenie	3
2	Sieci neuronowe	4
2.1	Czym są sieci neuronowe?	4
2.2	Jakie problemy rozwiązują?	5
2.3	Metody nauczania	5
3	Algorytm genetyczny	6
3.1	Powstanie algorytmu genetycznego	6
3.2	Problem kodowania rozwiązania	6
3.3	Zastosowania	6
4	Wykorzystanie algorytmu genetycznego w nauczaniu sieci neuronowych	7
5	Samouczący się bot do gry zręcznościowej	8
5.1	Stos technologiczny	8
5.2	Struktura projektu	8
5.3	Zastosowane techniki sztucznej inteligencji	8
5.4	Opis działania	8
6	Wnioski	9

Rozdział 1

Wprowadzenie

Rozdział 2

Sieci neuronowe

2.1 Czym są sieci neuronowe?

Sieci neuronowe są to systemy przetwarzania informacji wzorowane na procesach i strukturach obserwowanych w ludzkim mózgu. Pierwszą sztuczną siecią neuronową był perceptron progowy, który został wymyślony w roku 1943 przez Warrena Sturgisa McCullocha i Waltera Pittsa. Wymyślona wtedy koncepcja jest nadal bardzo aktualna i wykorzystywana do dziś. Teraźniejszy poziom zaawansowania komputerów i ich moc obliczeniowa wywołały swego rodzaju renesans badań nad sieciami neuronowymi.

Tak samo jak nasz mózg składa się z setek miliardów komórek neuronowych tak sztuczne sieci neuronowe są tworzone przez setki lub tysiące sztucznych neuronów, które są najmniejszymi elementami przetwarzającymi informację. Są one prymitywną interpretacją sposobu działania prawdziwych, biologicznych neuronów i składają się z wielu wejść oraz jednego wyjścia. Budowa takiego pojedynczego elementu sieci przedstawiona jest poniżej (Rysunek 2.1).



Rysunek 2.1: Schemat budowy sztucznego neuronu

Każde wejście sztucznego neuronu posiada też swoją wagę, która jest potem używana do obliczenia jego wyjścia. W takim wypadku funkcję każdego pojedynczego elementu sieci możemy zapisać jako

$$y = \sum_{i=1}^n x_i w_i \quad (2.1)$$

Topologia połączeń oraz ich parametry stanowią program działania sieci [1]. Sygnały wejściowe są przepuszczane przez chmurę połączonych ze sobą neuronów, które następnie przeliczają te sygnały i przekazują swoje rozwiązania dalej w głąb sieci.

2.2 Jakie problemy rozwiązują?

2.3 Metody nauczania

Rozdział 3

Algorytm genetyczny

3.1 Powstanie algorytmu genetycznego

3.2 Problem kodowania rozwiązania

3.3 Zastosowania

Rozdział 4

Wykorzystanie algorytmu genetycznego w nauczaniu sieci neuronowych

Rozdział 5

Samouczący się bot do gry zręcznościowej

5.1 Stos technologiczny

5.2 Struktura projektu

5.3 Zastosowane techniki sztucznej inteligencji

5.4 Opis działania

Rozdział 6

Wnioski

Bibliografia

- [1] Ryszard Tadeusiewicz. *Sieci neuronowe*, volume 180. Akademicka Oficyna Wydawnicza Warszawa, 1993.