

История развития искусственного интеллекта.
Интерактивный курс

Урок 38



Компьютерные игры

О том, как Искусственный Интеллект побил
человека в компьютерных играх





Аркады



Квесты



Шутеры



Игровой Искусственный Интеллект

1. Повышение интереса к игре
2. Завлечение игроков
3. Поиск баланса интеллектуальности



Категории ИИ-персонажей

1. Неиграющие агенты
2. Боты
3. Мобы





Неиграющие агенты

Чаще всего устроены при помощи правил и сценариев, которые исполняются в тех или иных случаях и условиях





Боты и mobs

Также чаще всего используются правила и сценарии, но бывает, что на сцену выходят и новые технологии — искусственные нейронные сети и многоагентные системы

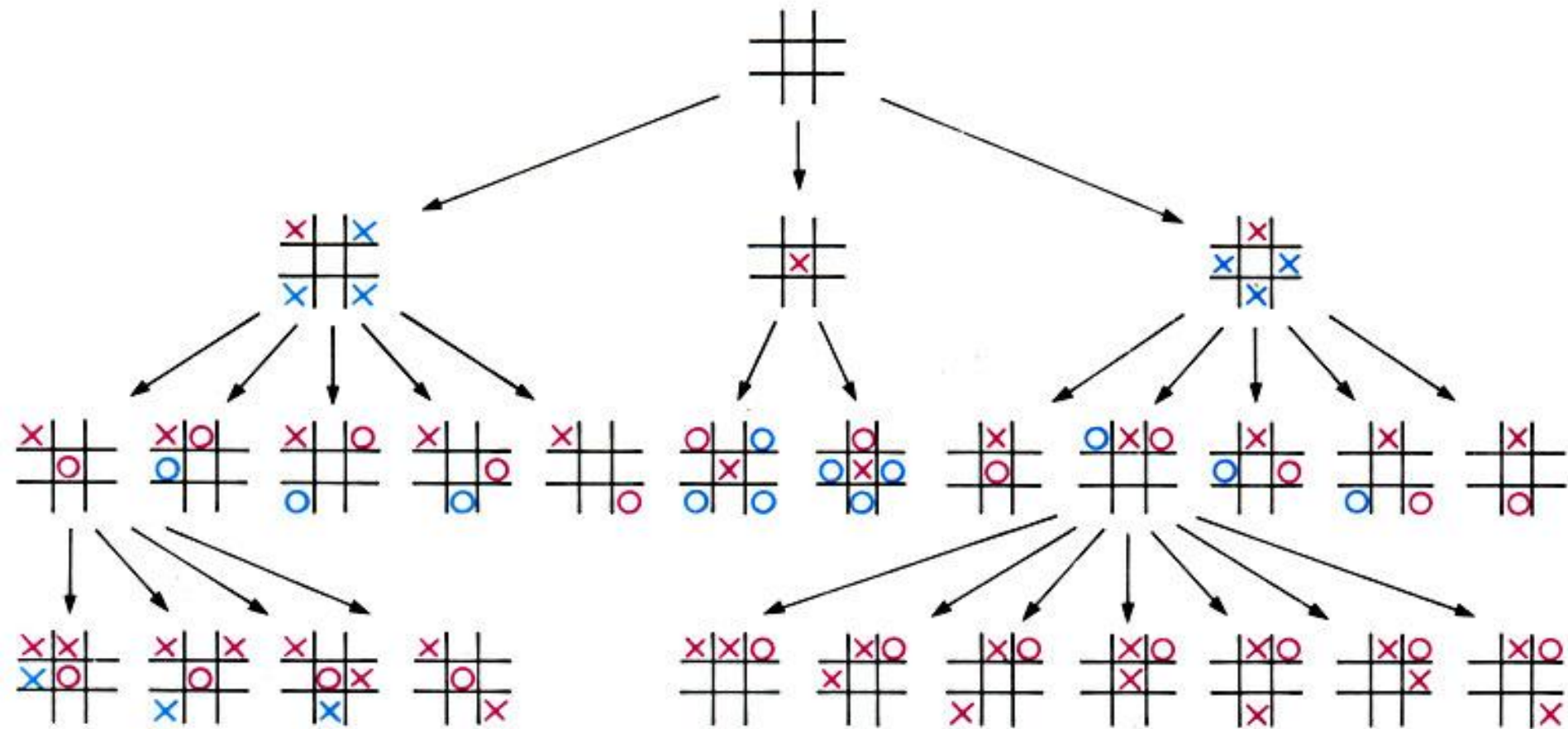






IBM Deep Blue







Шашки
больше
неинтересны

Компьютерная
программа Chinook
никогда не
проигрывает
человеку



Шахматы

Просмотреть дерево решений
для шахматной партии
невозможно, да и никто из людей
обычно этого не делает



Deer Blue создан в нисходящей парадигме



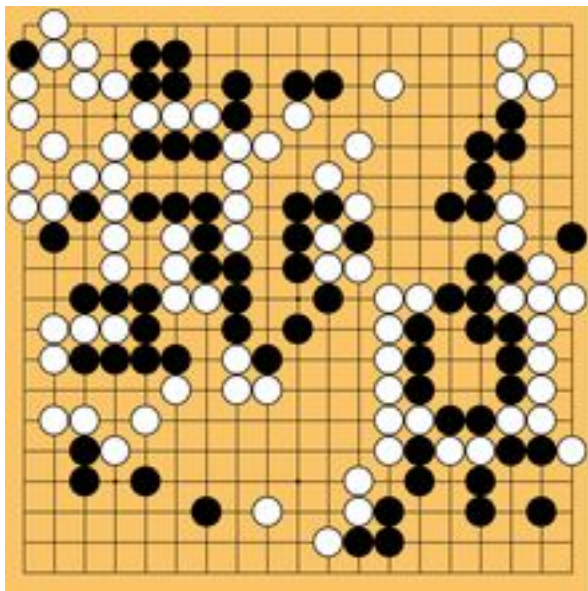
1. Перебор дерева решений
2. Оптимизация функции для оценки позиций
3. Книга дебютов и книга эндшпилей





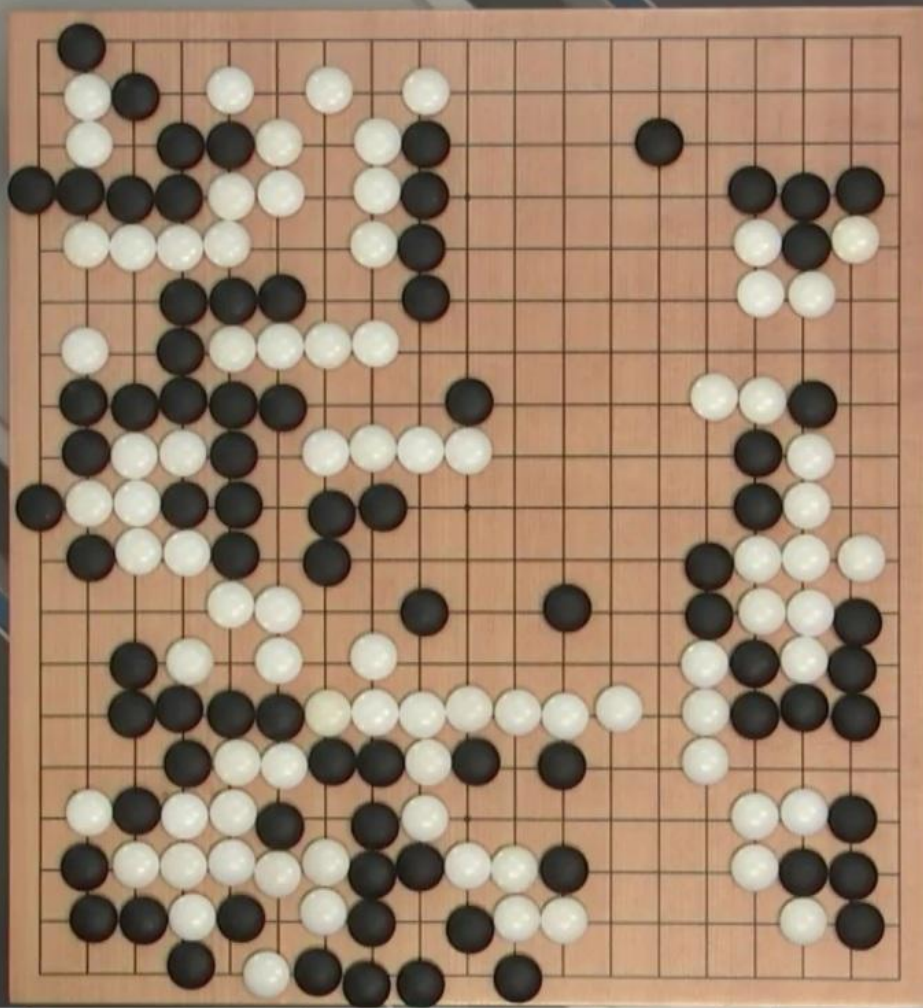


Го считалась недоступной для ИИ



Долгое время считалось, что уж в го человек будет ещё очень долго обыгрывать компьютер

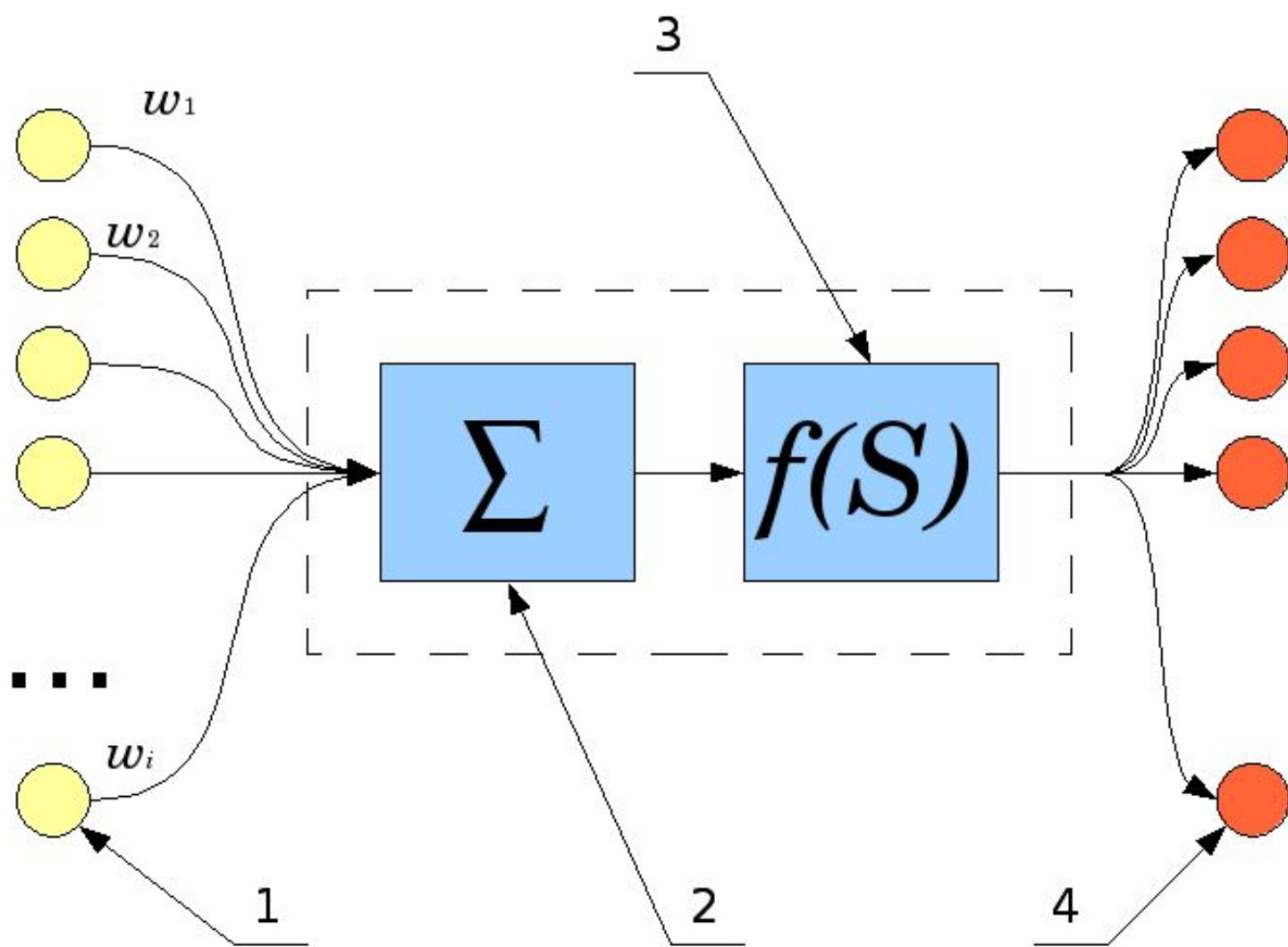




● ALPHAGO
00:10:29

● LEE SEDOL
00:01:00









На следующем занятии:

- Сферы жизни
- ИИ и безопасность
- Интеллектуальные системы безопасности

Оставайтесь с нами

До новых встреч

