

Projektowanie Algorytmów i Metody Sztucznej Inteligencji

Projekt 3 - Gry & AI

UWAGA 1:

W nawiasach podano maksymalną ocenę za grę.

Zadania - Gry

1. Gra w statki (3.0)
Należy sprecyzować dokładne zasady gry, a za zastosowanie inteligencji +0.5.
2. Saper (3.5) + 0.5 za wersję graficzną
Należy umożliwić zdefiniowanie rozmiaru pola i ilości bomb. Należy także stworzyć system podpowiedzi dla gracza. Podpowiedzi nie mogą bazować na wiedzy o wiedzy układzie bomb.
3. Sudoku (4.0)
Należy umożliwić wczytanie tablicy z pliku. Proszę pamiętać, że zaimplementowanie metody polegającej na przeszukiwaniu całego drzewa rozwiązań (najprostrze) zostanie ocenione na ocenę max. 3.0.
4. Szachy (5) + 0.5 za wersję graficzną
5. Warcaby (5) + 0.5 za wersję graficzną
Należy doprecyzować zasady (np. czy bicie jest obowiązkowe, etc.)
6. Kółko i krzyżyk (5) + 0.5 za wersję graficzną
Gracz powinien posiadać możliwość definiowania rozmiaru pola (kwadratowego) wraz z ilością znaków w rzędzie.
7. HDOS (4.0) + 0.5 za wersję graficzną
<http://www.gamereclaim.com/2008/10/hdos-databank-request-01/>
Użytkownik powinien mieć możliwość wczytania z pliku stanu gry i ilości ruchów
8. Własna gra w oparciu o strategię MinMax - po akceptacji prowadzącego.

Sprawozdanie

Sprawozdanie powinno zawierać:

- krótkie wprowadzenie,
- opis tworzonej gry wraz z wytłumaczeniem stosowanych technik SI.
- podsumowanie i wnioski,
- bibliografia (materiały wykorzystane do wykonania ćwiczenia, w tym strony internetowe).