# STRESZCZENIE

Nadrzędnym tematem pracy jest zbadanie sposobu zastosowania sztucznej inteligencji w tworzeniu gier komputerowych. Za przykład wzięte zostanie drzewo decyzyjne imitujące prosty model inteligentnego przeciwnika będącego w stanie podejmować decyzje zależne od sytuacji, w jakiej się znalazł.

Streszczenie powinno zawierać określenie problemu naukowego lub praktycznego do

rozwiązania, cel i zakres pracy, zastosowane metody badań, wyniki i najważniejsze wnioski.

Słowa kluczowe:

Dziedzina nauki i techniki, zgodnie z wymogami OECD: <dziedzina>, <technika>, …

# ABSTRACT

(strona nr 4, numer widoczny)

Abstract jest streszczeniem pracy w języku angielskim, które zawiera te same elementy co

streszczenie w języku polskim.

Keywords:

SPIS TREŚCI

(strona nr 5, numer widoczny)

W Spisie treści odstęp między wierszami (interlinia) wynosi 1 wiersz, a odstępy dla akapitu:

górny 0 pkt, dolny 6 pkt.

Jeżeli praca jest realizowana indywidualnie przez jednego studenta, to Spis treści należy

opracować zgodnie z niżej przytoczonym wzorem. Należy podać odpowiednie numery stron.

Wykaz ważniejszych oznaczeń i skrótów ........................................................................ numer strony

1. Wstęp i cel pracy ........................................................................................................ numer strony

2. Tytuł drugiego rozdziału ............................................................................................. numer strony

2.1. Tytuł podrozdziału ........................................................................................... numer strony

x. Podsumowanie ............................................................................................................ numer strony

Wykaz literatury ............................................................................................................... numer strony

Wykaz rysunków .............................................................................................................. numer strony

Wykaz tabel ..................................................................................................................... numer strony

Dodatek A ........................................................................................................................ numer strony

Dodatek B ........................................................................................................................ numer strony

WYKAZ WAŻNIEJSZYCH OZNACZEŃ I SKRÓTÓW

e – niepewność pomiaru

f – częstotliwość [Hz]

i, j, l, m – indeksy

k – stała Boltzmanna 1,38 ∙ 10 -23 Ws/K

T – czas pomiaru [s]

CDM – Context Driven Model

SOA – Service Oriented Architecture

# Wstęp i cel pracy

Według teorii gier grą określa się rozwiązywanie konfliktu w którym:

* występują co najmniej 2 strony (gracze)
* każdy z graczy ma co najmniej 2 dwie strategie do wyboru
* wynik gry zależy od strategii przyjętej przez każdego z graczy

Philip D. Straffin. Teoria gier, Wydawnictwo naukowe “Scholar”, Warszawa 2001.