

# Лабораторная работа 13: ИИ противник

## Цель работы

Изучить принципы создания искусственного интеллекта для игр в Java на примере разработки игровых систем. Научиться реализовывать различные алгоритмы ИИ, создавать поведенческие деревья и оптимизировать принятие решений.

## Теоретические основы

### Искусственный интеллект в играх

- **Поведенческие деревья** - структурированное принятие решений
- **Алгоритмы поиска** - навигация и планирование
- **Машинное обучение** - адаптация к игроку
- **Оптимизация** - баланс между качеством и производительностью