ПЗКС.045480-01-90 Система паралельного пошуку у структурах даних гри Го. Відомість проекту

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Позначення | Найменування | Кіл-ть | Примітка |
|  | Документація проекту |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-02-91 | Метод Монте-Карло | 5 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Технічне завдання |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-03-81 | Метод Монте-Карло | 81 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Пояснювальна записка |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-04-51 | Метод Монте-Карло | 4 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Програма та методика |  |  |
|  | тестування |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-05-34 | Метод Монте-Карло | 4 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Керівництво користувача |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-06-99 | Метод Монте-Карло | 1 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Структурна організація |  |  |
|  | системи. Схема взаємодії |  |  |
|  | програмних модулів |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-07-99 | Метод Монте-Карло | 1 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Метод Монте-Карло |  |  |
|  | пошуку в дереві. Схема |  |  |
|  | алгоритму |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Позначення | Найменування | Кіл-ть | Примітка |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-08-99 | Метод Монте-Карло | 1 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Схема процедури “Вибір |  |  |
|  | та розширення дерева” |  |  |
|  |  |  |  |
| ПЗКС.045480-09-98 | Метод Монте-Карло | 1 |  |
|  | пошуку у структурах даних |  |  |
|  | гри Го. Компакт-диск |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |