СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ "Св. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ"

**ФАКУЛТЕТ ПО МАТЕМАТИКА И ИНФОРМАТИКА**

****

**Курсова работа**

**по**

**„Изкуствен интелект“**

**Тема „Реализиране на играта змия чрез използване на алгоритъма А звезда“**

Изготвил:

Мартина Величкова

ФН 80588, Компютърни науки

20.01.2014

1. Цел на курсовия проект:

Целта на текущия курсов проект е да представи научените знания по предмета „Изкуствен интелект” и по точно в обласста на неинформираното и информираното търсене. Избраните алгоритъми са Breadth-first search и A \* search.

2. Кратък обзор:

Избраната тема е тясно свързана с изучавания предмет и има подробни описания алгоритмите.

3. Описание на задачката

4. Същност на алгоритмите:

Алгоритъм BFS:

Стъпка 1:

.

Алгоритъм A\* :

Стъпка 1:

.

6.Реализация:

Реализация на стъпка 2:

7. Декларация за липса на плагиятство

„Плагиатство е да използваш, идеи, мнение или работа на друг, като претендираш, че са твои. Това е форма на преписване. „

Темата на тази курсова работа е взаимствана от курса по „Изкуствен интелект” като част от преподавания материал като всички изречения, илюстрации и програми от други хора са изрично цитирани.

Тази курсова работа или нейна версия не са представени в друг университет или друга учебна институция.

Кодът, документацията и картинките са мое дело (Мартина Величкова).

Разбирам, че ако се установи плагиатство в работата ми ще получа оценка “Слаб”.

Трите имена и подпис на студента: