Реферат

В данной работе рассмотрен один из способов задания стратегии поведения виртуальным игровым объектам – деревья поведения, спроектирована и разработана библиотека деревьев поведений а так же программа для визуального проектирования стратегий. Работа содержит:

1. страниц: 89;
2. иллюстраций: 74;
3. таблиц: 7;
4. использованных источников: 13;

Ключевые слова: искусственный интеллект, виртуальный интеллект, симуляция, стратегия, дерево поведения, визуальный редактор.

The Abstract

In this work described one of the choices of setting game object strategies – behavior tree. Developed software allows to develop strategies of game objects in visual editor. This document consist of:

1. Pages: 89;
2. Images: 74;
3. Tables: 7;
4. References: 13.

Key words: artificial intelligence, virtual intelligence, simulation, strategy, behavior tree, visual editor.