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: 72;
3. таблиц: 7;
4. использованных источников: 13;

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

The Abstract

I reviewed. This document consist of:

1. Pages: 89;
2. Images: 72;
3. Tables: 7;
4. References: 13.

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