

فازبندی پروژه هوش مصنوعی – OTHELLO

مهلّت تحویل	نمره	وظایف	فاز
۷ آذر	۱۰+۵	<ul style="list-style-type: none"> پیاده سازی منطق بازی (۱۰ امتیاز) پیاده سازی رابط گرافیکی (۵ امتیاز) 	منطق
۲۸ آذر	۵۰+۵	<ul style="list-style-type: none"> بدست آوردن درخت مینمکس (۱۵ امتیاز) اعمال ساده سازی های منطقی و مناسب به منظور بدست آوردن درخت حالات کامل تر با تقریب های منطقی (۱۵ امتیاز) پیاده سازی الگوریتم Minimax with alpha-beta pruning (۱۰ امتیاز) بدست آوردن پارامتر های مناسب و تعریف تابع heuristic برای توصیف وضعیت فعلی بازی (۱۰ امتیاز + ۵ امتیاز) 	هوش مصنوعی
۱۲ دی	۳۵	<ul style="list-style-type: none"> امکان یادگیری توسط بازی کردن AI vs AI (۵ امتیاز) تولید جمعیت اولیه (۵ امتیاز) پیاده سازی روند مناسب برای پیدا کردن ژن برتر (۵ امتیاز) ایجاد نسل جدید با رویکرد مناسب (۲۰ امتیاز) 	یادگیری
	۵	<ul style="list-style-type: none"> گزارش (۵ امتیاز) 	

نکات :

- موارد مربوط به هر فاز فقط در همان فاز نمره دهی می شوند و هرگونه تغییر در فاز های گذشته منجر به افزایش نمره نخواهد شد.
- موارد امتیازی با رنگ قرمز مشخص شده اند.
- نمره دهی موارد امتیازی که نوشته شده بیشترین نمره ای هست که می توان از آن بخش کسب کرد و میزان سهم شما از امتیاز هر قسمت به میزان خوب بودن پروژه در اون قسمت بستگی دارد.
- نمره امتیازی مرتبط با بخش رابط گرافیکی در صورت کسب حداقل ۶۰ درصد از امتیاز کل پروژه تعلق خواهد گرفت.
- راجب جزییات هر بخش و روند نمره دهی جلسه ای تشکیل خواهد شد و موارد این چنینی توضیح داده می شود.