

مقدمة المشروع - Milestone 1

1. هدف المشروع

تطوير لعبة تجمع بيانات عن سلوك اللاعبين، وتحليل هذه البيانات باستخدام تقنيات التعلم الآلي بهدف فهم أنماط اللعب وتقديم توصيات لتحسين تجربة اللاعب.

2. مكونات المشروع

- (لعبة تفاعلية تجمع بيانات اللاعبين (حركاتهم، الوقت، النجاح/الفشل).
- لوحة تحكم تعرض البيانات وتحللها.
- لتصنيف اللاعبين k-means خوارزمية.
- نظام تنبؤ بتوقع نجاح أو فشل اللاعب.

3. خطة العمل للمرحلة الأولى

- تصميم اللعبة الأساسية وجمع بيانات اللاعب.
- بناء لوحة تحكم تعرض بيانات اللاعبين.
- تطبيق خوارزمية التعلم الآلي البسيطة لتصنيف وتحليل البيانات.
- عرض التوصيات بناءً على نتائج التحليل.

4. النتائج المتوقعة

- فهم تصنيف اللاعبين إلى مجموعات.
- تقديم توصيات تصميم اللعبة بناءً على تحليلات البيانات.