# Programų sistemų inžinerijos magistro projekto tema

|  |  |
| --- | --- |
| Temos pavadinimas | Dirbtinio intelekto metodų taikymas strateginiams žaidimams |
| Title | Application of Artificial Intelligence Methods for Strategy Games |
| Vadovas | Dr. Tomas Blažauskas |
| Vadovo el. paštas | tomas.blazauskas@ktu.lt |
| Kūrėjas | Tadas Laurinaitis |
| Kūrėjo el. paštas | tadlau@ktu.lt |
| Aprašymas | Šiuo metu yra daug strateginių žaidimų, kuriuose taikomi įvairūs algoritmai priešininkų elgsenos modeliavimui. Bėda ta, kad daugelis sukurtų algoritmų yra apsaugoti juos kuriančių kompanijų ir nėra prieinami. Projekto esmė - ištirti esamus dirbtinio intelekto algoritmus naudojamus kompiuterinių žaidimų strategijai realizuoti, pasiūlyti patobulinimus šiems algoritmams ir įvertinti jų efektyvumą sukuriant algorimtus realizuojantį žaidimą. |
| Kalba | Lietuvių |
| Užsakovas | Dr. Tomas Blažauskas |
| Užsakovo įstaiga | KTU |
| Užsakovo el. paštas | tomas.blazauskas@ktu.lt |
| Kūrimo techninės ir programinės priemonės | * Asmeninis kompiuteris (operacinė sistema nesvarbu) * C# programavimo kalba * Mašininio mokymosi bibliotekos ir karkasai |