## Programų sistemų inžinerijos magistrantų projekto tema

|  |  |
| --- | --- |
| Pavadinimas: | Žaidimas lavinantis žaidėjo ekonominius įgūdžius |
| Title: | Game that improves player‘s economic skills |
| Vadovas: | Doc. Tomas Blažauskas |
| Vadovo el.paštas: | tomas.blazauskas@ktu.lt |
| Kūrėjas (-ai): | Tadas Laurinaitis |
| Kūrėjo (-ų) el.paštas | [tadas.laurinaitis@ktu.edu](mailto:tadas.laurinaitis@ktu.edu) |
| Aprašymas: | Darbo tikslas yra sukurti žaidimą, kuris būtų skirtas tobulinti žaidėjų ekonominius įgūdžius. Galutinis žaidimas leist žaidėjui statyti, valdyti ir tobulinti savo miestą, šitaip ugdant ekonominius įgūdžius.  Darbo tikslas yra automatinis tekstinių naujienų srauto renkamo iš lietuviškų portalų grupavimas pagal temas ir įvykius pasitelkiant mašininio mokymosi (Machine Learning) algoritmus. Galutinė sistema naujienų srautą iš lietuviškų naujienų portalų automatiškai grupuos pagal temas ir aktualiausius įvykius, ir pateiks antraštes tinklapyje su nuorodomis į originalius straipsnius. Tai leis skaitytojui matyti naujienas apie aktualiausias temas, svarbiausius įvykius iš skirtingų šaltinių vienoje vietoje. Sistema taip pat leis stebėti temų elektroninėje žiniasklaidoje populiarumą laike.  Pagrindinis darbo akcentas yra algoritmų labiausiai tinkamų nuolatinio naujienų srauto grupavimui tyrimas. Sistema turi reaguoti į nuolat skelbiamas (pildomas, taisomas) naujienas portaluose, „pamiršti“ senas naujienas, naujausioms teikti didesnę reikšmę. Tam reikia apžvelgti egzistuojančius sprendimus, sukurti grupavimo gerumo įvertinimo metodika, ištirti perspektyviausius tekstų apdorojimo ir grupavimo algoritmus. Naujienų srauto grupavimas taip pat turi veikti pakankamai sparčiai, kad srautą apdorojant asmeniniame kompiuteryje/serveryje naujienos vėluotų ne daugiau kaip porą minučių.  Projektas yra grindžiamas laisvai prieinama programine įranga. |
| Užsakovas: | Doc. Tomas Blažauskas |
| Užsakovo įstaiga: | KTU |
| Užsakovo el.paštas: | tomas.blazauskas@ktu.lt |
| Produkto reikalavimai: |  |
| Reikalavimai kūrimo procesui: |  |
| Reikalavimai techninei bei programinei įrangai: |  |