本章介绍了三种有用的游戏AI技术：用状态机改变行为，计算实体在世界中移动的路径（寻路），以及在双人回合制游戏中做出决策（极大极小和游戏树）。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

文本, 信件

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 应用程序, Word

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 应用程序, Teams

AI 生成的内容可能不正确。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

AI 生成的内容可能不正确。

文本

AI 生成的内容可能不正确。

手机屏幕截图

AI 生成的内容可能不正确。