

Projekt aplikacji mobilnej umożliwiającej umieszczenie wirtualnej grafiki w rzeczywistym położeniu

Podstawy przetwarzania obrazów

Michał Aniserowicz

5 stycznia 2014

Streszczenie

Celem artykułu jest opisanie zbioru koncepcji, które posłużą do implementacji algorytmu sztucznej inteligencji grającego w grę Scrabble w języku polskim. W artykule zostały przeanalizowane i porównane dane zawarte w dwóch głównych słownikach wyrazów do gier dla języka polskiego, przedstawione dane statystyczne ułatwiające wprowadzanie heurystyk do algorytmu, a także opisane metody niezbędne do wyznaczania wszystkich możliwych kombinacji ruchów w danej turze. Autor omawia również podział rozgrywki na fazy gry i przybliża podejście, które pozwala uzyskiwać najlepsze wyniki na każdym etapie rozgrywki.

Wstęp

Literatura

- [1] *Wielki słownik ortograficzny PWN*, pod red. Edwarda Polańskiego, Wyd. 3 popr. i uzupeł., Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012, ISBN 978-83-01-16405-8.
- [2] *Zasady dopuszczalności słów* [online], Polska Federacja Scrabble [dostęp: 19 grudnia 2013], Dostępny w Internecie: <<http://www.pfs.org.pl/zds.php>>.