

ZADANIE TÉMY DIPLOMOVEJ PRÁCE.

Študijný program: Inteligentné informačné systémy

Meno a priezvisko

Kristián Žuffa

Osobné číslo

558197

Názov práce v slovenskom aj anglickom jazyku

Využitie metód umelej inteligencie pre účely implementácie zvolenej aplikácie

Artificial intelligence methods for environment game implementation

Zadanie úlohy, ciele, pokyny pre vypracovanie

(Ak je málo miesta, použite opačnú stranu)

Cieľ diplomovej práce:

Cieľom práce je preskúmať a analyzovať dostupné možnosti využitia vybranej metódy umelej inteligencie pre účely implementácie navrhnutej aplikácie do zvoleného prostredia

Obsah:

- Oboznámenie sa s problematikou metód umelej inteligencie
- Analýza možností s cieľom výberu konkrétnej aplikácie (hry) do zvoleného prostredia
- Analýza požiadaviek pre implementáciu zvolenej hry vhodnou metódou UI
- Návrh postupu riešenia
- Implementácia návrhu vo zvolenej vývojovej platforme
- Overenie funkčnosti riešenia

Meno a pracovisko vedúceho DP: Ing. Katarína Zábovská, PhD., KMMOA, ŽU

Meno a pracovisko tútora DP:

vedúci katedry
(dátum a podpis)