

*System inteligentnego kontekstowego wnioskowania
i sterowania grą komputerową wykorzystujący
asocjacyjny grafowy model danych i metody
inteligencji obliczeniowej.*

Autor: Agnieszka Konsur

Opiekun pracy: dr hab. Adrian Horzyk

Akademia Górniczo-Hunicza im. Stanisława Staszica w Krakowie
AGH University of Science and Technology

18.09.2017r.



Plan prezentacji

1. Cel i zakres pracy
2. Zagadnienia teoretyczne
 - Dane i informacje
 - Mechanizmy skojarzeniowe
 - Grafowe struktury asocjacyjne
3. Implementacja gry „CleverWorm”
4. Omówienie uzyskanych wyników
5. Podsumowanie

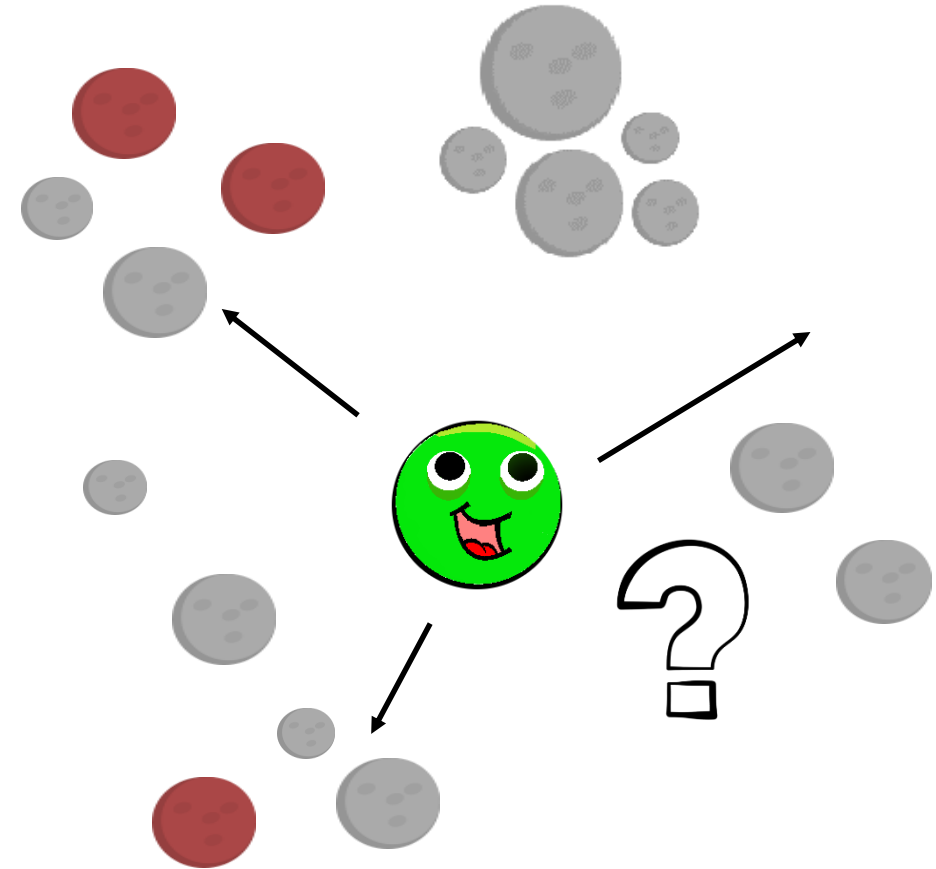
Cel i zakres pracy

Cel pracy: projekt i implementacja gry komputerowej wykorzystującej asocjacyjny grafowy model danych i metody inteligencji obliczeniowej.

Zakres pracy:

- » stworzenie gry komputerowej typu „Snake”
- » zaimplementowanie asocjacyjnych grafowych struktur danych,
- » formowanie wiedzy na podstawie zdolności do analizy kontekstowej i uogólniania

Dane i informacje



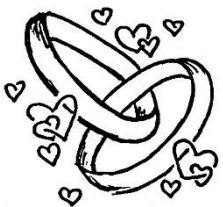
Mechanizmy skojarzeniowe

„młoda panna”

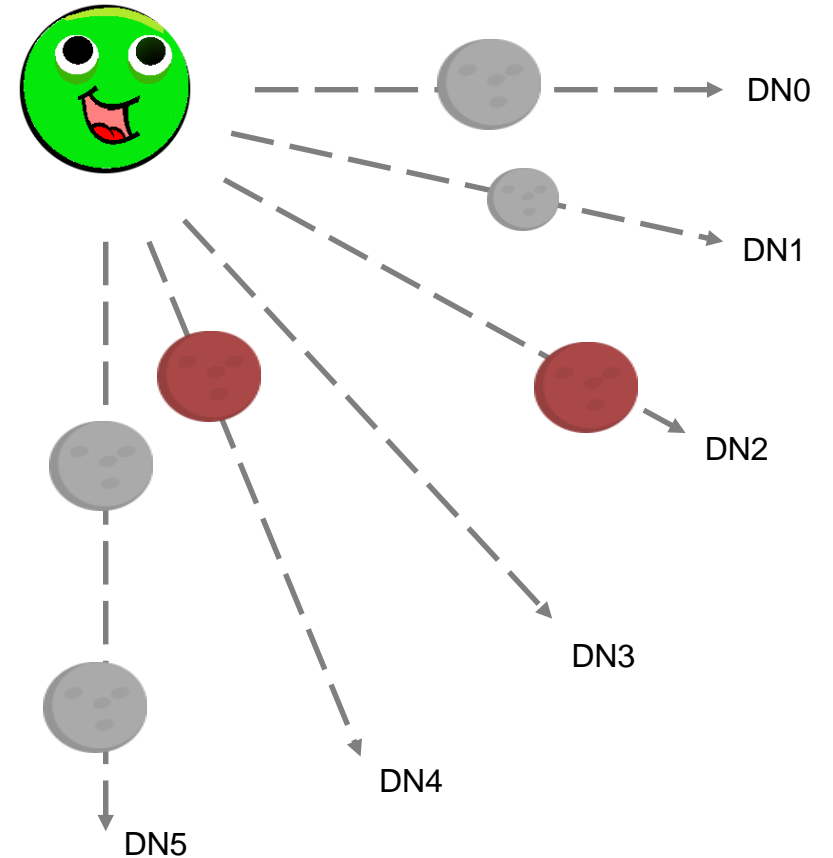
„panna młoda”

+

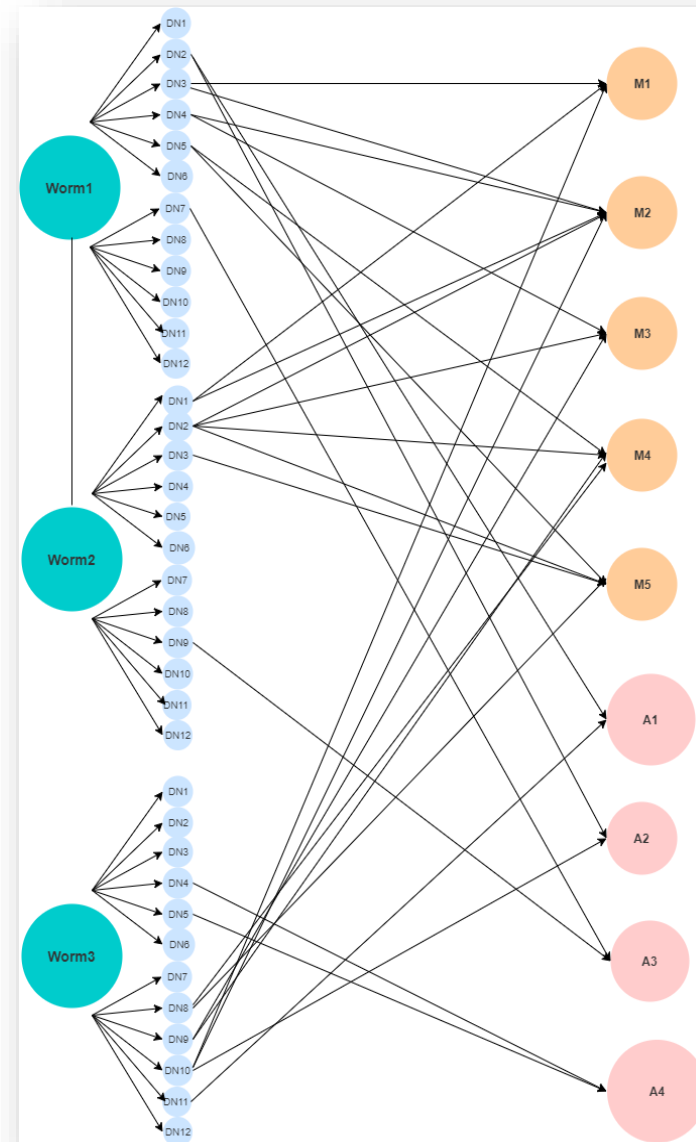
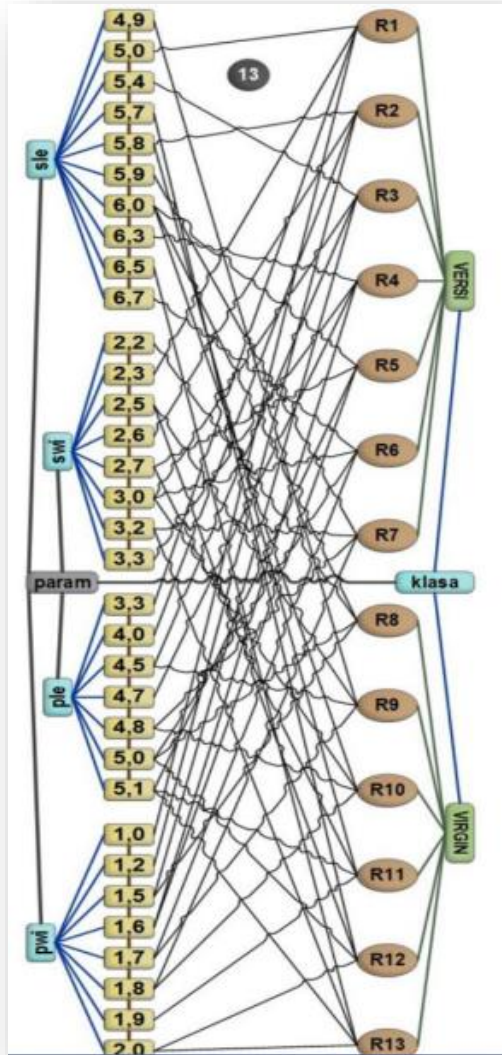
KONTEKST



VS



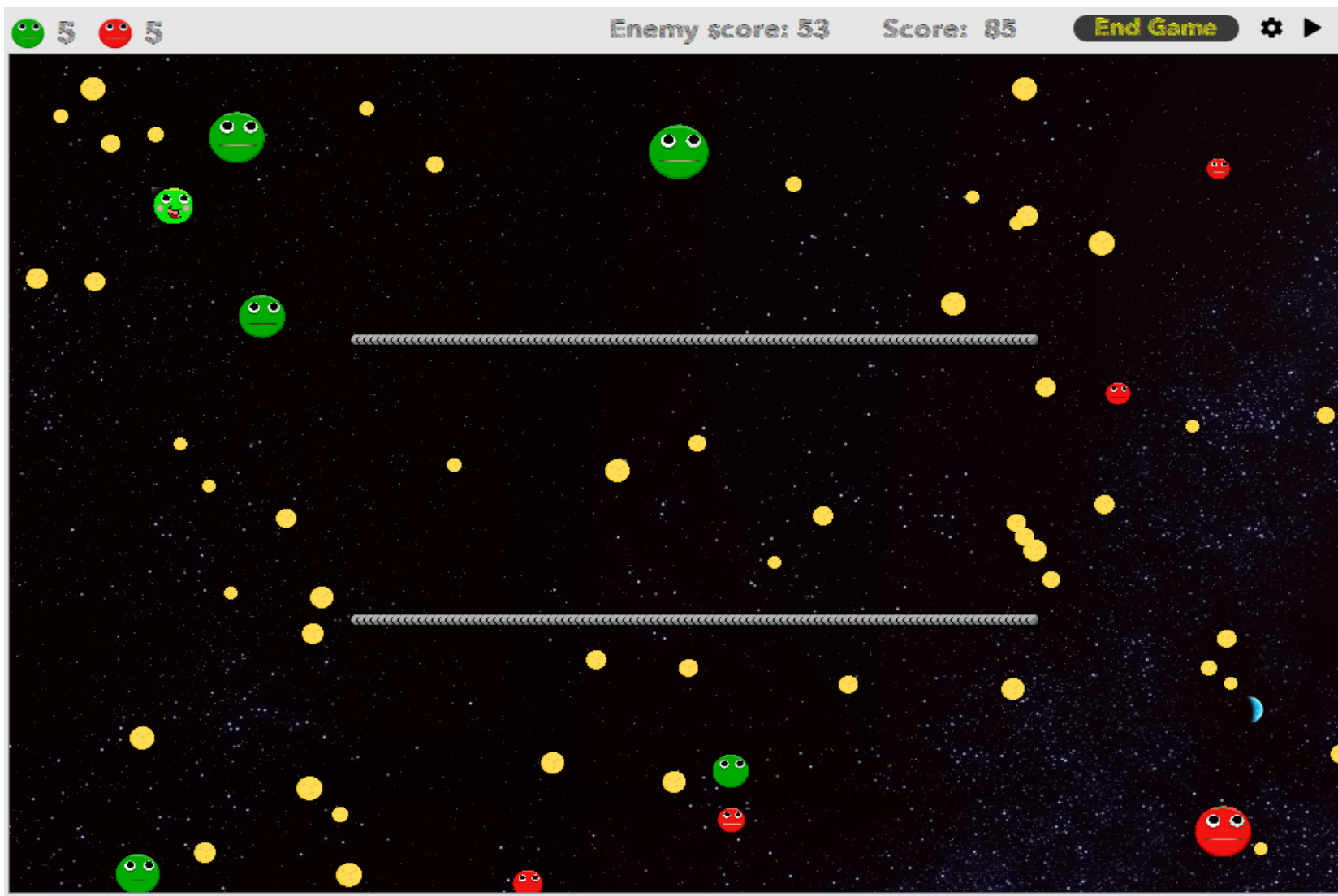
Grafowe struktury asocjacyjne AGDS



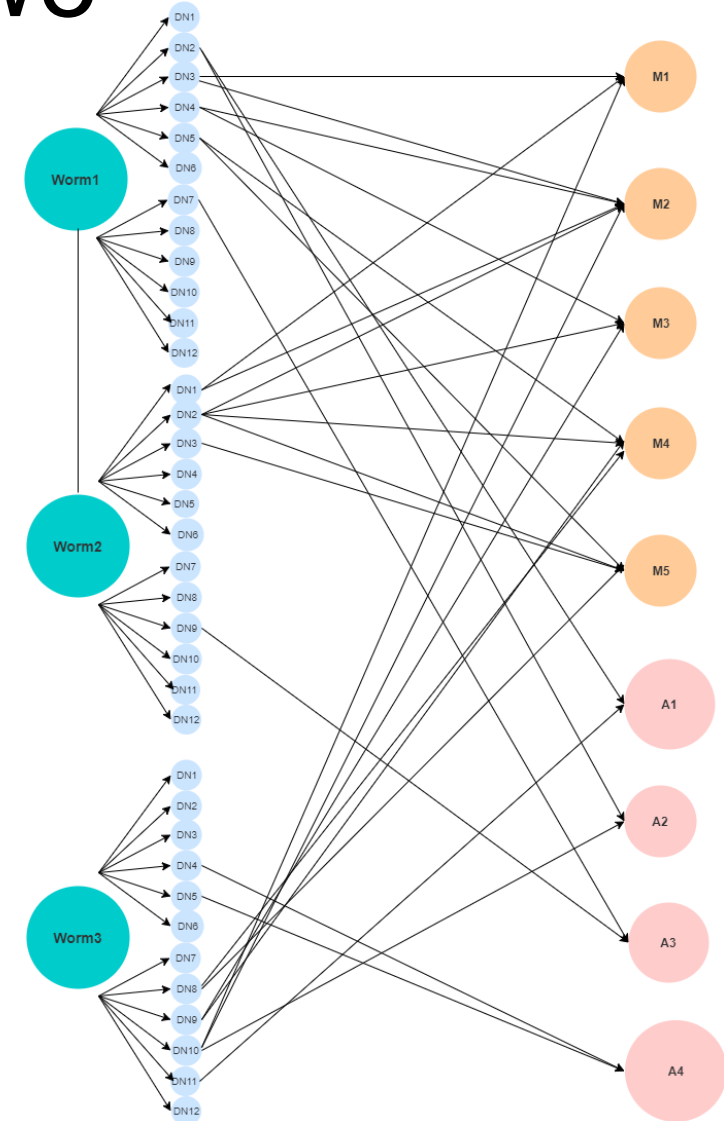
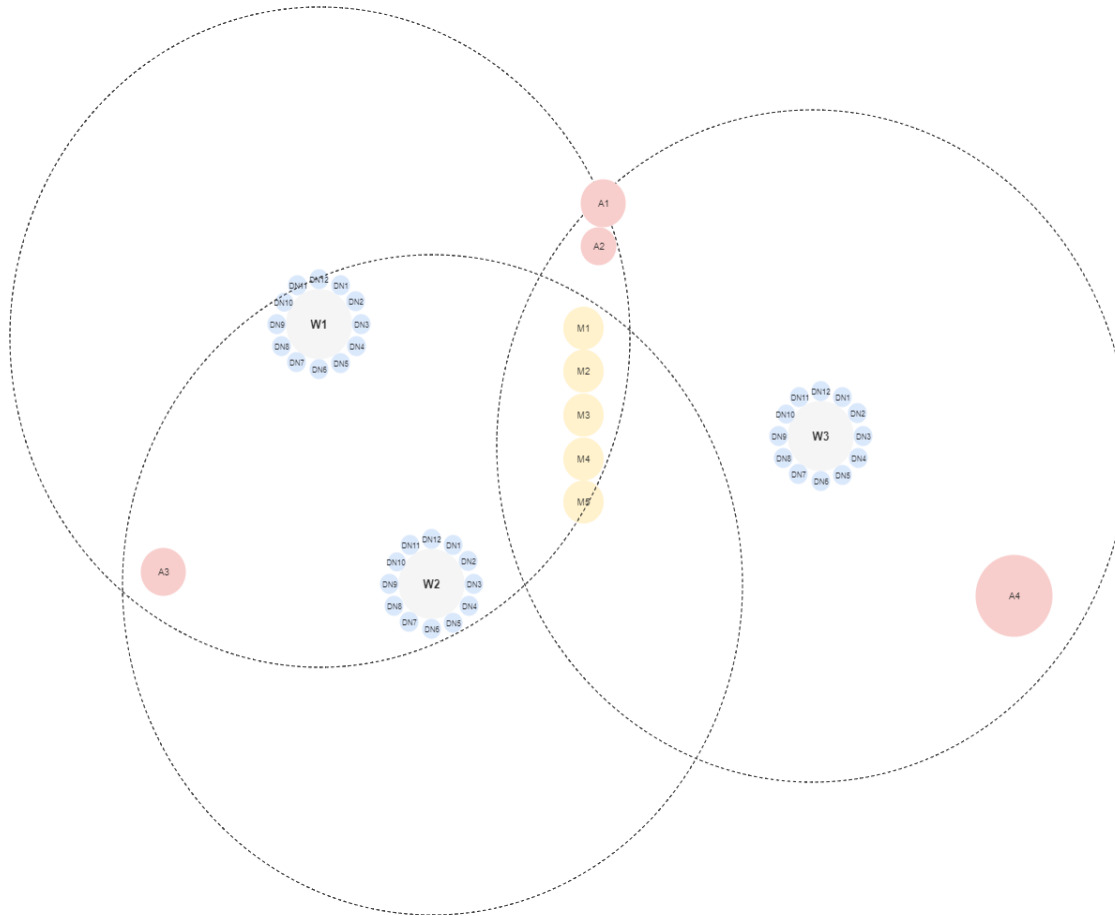
Implementacja



Gra i jej zasady



Wykorzystane mechanizmy skojarzeniowe



Testy

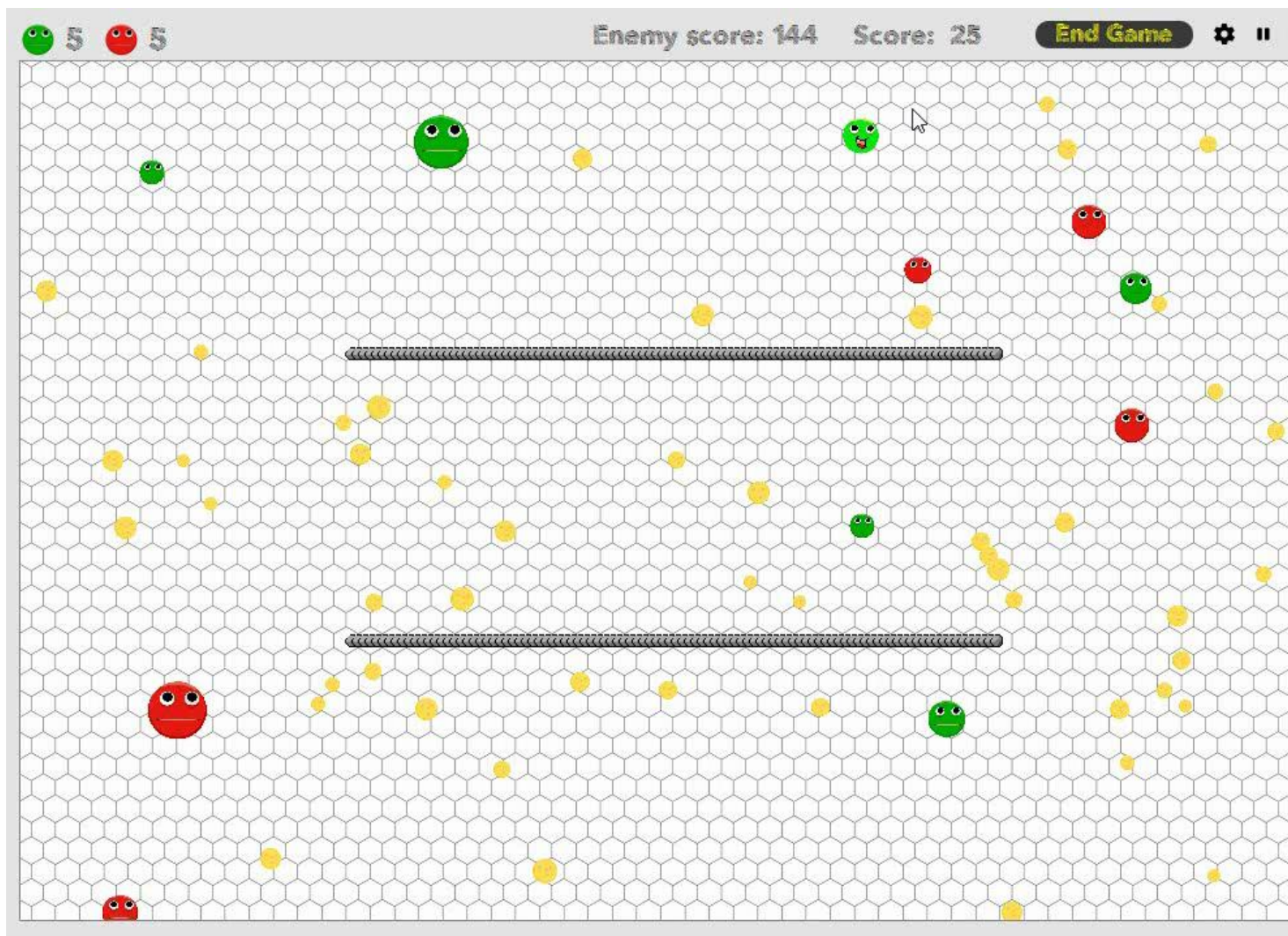
- » Testy funkcjonalne
- » Testy stabilności
- » Testy wydajnościowe
- » Testy struktury skojarzeniowej



Podsumowanie

- » Wyniki testów funkcjonalnych gry
- » Efekt działania zaimplementowanych mechanizmów skojarzeniowych
- » Napotkane problemy
- » Dalszy rozwój gry

Prezentacja gry



Dziękuję za uwagę 😊