

ALKALMAZOTT INFORMATIKA TANSZÉK
Diplomamunka vagy Szakdolgozat

Párhuzamosított számítógépes amőba

Témavezető: Bánhelyi Balázs

Megoldandó feladat:

Egy grafikus felületű alkalmazás készítése a kiírt játékhoz. Majd ezen alkalmazáshoz kell megvalósítani egy párhuzamosított minimax, illetve alfa-beta nyesést alkalmazó számítógépes játékost.

A megoldáshoz rendelkezésre álló eszközök:

A grafikus felülethez az ingyen elérhető csomagok felhasználhatóak (java, tcl/tk). A minimax és az alfabéta nyesés megtalálható mesterséges intelligenciával foglalkozó könyvekben (pl.: S.J. Russel - P. Norvig: Mesterséges intelligencia). Az eljárás párhuzamosításában a témavezető tud ötleteket adni.

Elérendő cél:

Minimálisan elérendő cél egy grafikus felület, illetve egy párhuzamosított mesterséges intelligenciával rendelkező játékos elkészítése. A dolgozat értékelését emelheti a különböző eljárások összehasonlítása.

A téma II., ill. IV. éves programozó, programtervező matematikus, illetve közgazdász programozó szakos hallgató részére lett kiírva.

A fenti téma kiírását engedélyezem.

Szeged, 2007. április 20.

Dr. Csendes Tibor
mb. tanszékvezető egyetemi docens