

عنوان مقاله:

چگونگی واکسیناسیون افراد در بازی جدی با مدل سازی مبتنی بر گراف

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

محمد رضا محمدنژاد - دانشجوی دکتری هوش مصنوعی، دانشگاه سمنان

مرتضی دری گیو - استادیار دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر، دانشگاه سمنان

فرزین یغمایی - دانشیار دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر، دانشگاه سمنان

خلاصه مقاله:

بازی ری اکشن با هدف شبیه سازی نحوه انتقال ویروس کرونا در محیط دانشگاه طراحی شد. محیط دانشگاه در این بازی جدیداً مدل سازی مبتنی بر عامل و مدل انتشار ویروس کرونا بر اساس مدل مستعد بیماری، در معرض، آلوده و بهبود یافته شبیه سازیشد. در این پژوهش از مدل سازی مبتنی بر گراف برای مدل سازی نحوه گسترش بیماری در فضای بازی استفاده شده است. سپس به کمک الگوریتم های مرکزیت درجه و مرکزیت بینابینی مهمترین افراد برای واکسینه شدن انتخاب شده اند. یافته هانشان می دهد که انتخاب هدف های واکسن با مدل سازی مبتنی بر گراف نسبت به مدل سنتی بهبود داشته و می تواند رشدبیماری در جامعه را کاهش دهد.

کلمات کلیدی:

بازی جدی، SEIR، کرونا، شبیه سازی، مدل سازی مبتنی بر گراف، مدل سازی مبتنی بر عامل

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167255>

