

عنوان مقاله:

کاربرد های هوش مصنوعی در ساخت بازی های رایانه ای

محل انتشار:

هفتمین همایش ملی فناوریهای نوین در مهندسی برق، کامپیوتر و مکانیک ایران (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

ابوالفضل حسین پور - دانشجوی کارشناسی مهندسی کامپیوتر دانشگاه پلدختر

احسان نریمانی - استاد راهنما ، دکترای کامپیوتر نرم افزار ، دانشگاه نجف آباد ، اصفهان ، ایران

فریده لطفی - استاد مشاور ، دکترای کامپیوتر نرم افزار ، دانشگاه نجف آباد ، اصفهان ، ایران

خلاصه مقاله:

یک بازی که گاهی اوقات به عنوان یک بازی ویدیویی شناخته میشود نوعی بازی مبتنی بر فناوری مدرن است. بازی در حال حاضر یکی از صنایع بزرگ روی کره زمین است. از آنجایی که علاقه مندان به بازی از سراسر جهان به صدها میلیون اگر نگوئیم میلیاردها میرسند تعداد این بخش بسیار قابل توجه است. بازی هوش مصنوعی شاخه ای از توسعه بازیهای ویدیویی میباشد که با توانمندسازی مرتبط است. بازیهای رایانه ای به طور فزاینده ای یک برنامه محبوب برای تحقیقات هوش مصنوعی هستند و بالعکس هوش مصنوعی یک نقطه فروش روز افزون محبوب است. اگرچه بازیها معمولاً با سرگرمی مرتبط هستند اما برنامه های مهمی نیز از نظر بازی وجود دارند از جمله نظامی شرکتی و اپلیکیشن های تبلیغاتی همچنین برنامه های بازی به اصطلاح «انسانی برای آموزش پزشکی بازی های آموزشی و بازیهای وجود دارند که بازتاب آگاهی اجتماعی یا دفاع از یک علت است. بازی های مبتنی بر هوش مصنوعی فراتر از تعاملات متنی هر چند پیچیده در سیستمهایی که واقعا پاسخگو، سازگار و هوشمند هستند وجود دارند هوش مصنوعی که به روی یک سیستم کامپیوتری پیاده میشود به بازیکنان اجازه میدهد تا در یک بازی مشابه با سایر بازیکنان با کامپیوتر رقابت کنند. هوش مصنوعی که اغلب به عنوان هوش ماشینی شناخته میشود تقلیدی از عقل انسان است که برای تفکر مانند انسان آموزش دیده است. هوش مصنوعی فناوری است که از داده ها به عنوان دانش استفاده میکند تا هوش ایجاد شده بهبود یابد و از شکستهای قبلی درس بگیرد. هدف تحقیق ما بررسی تکنیکهای هوش مصنوعی است که میتواند تاثیر قابل توجهی در بازیهای ویدیویی داشته باشد همچنین تاثیر در صنعت بازی سازی را در این مقاله ارائه می کنیم و فهرستی از چالش ها و فرصت های تحقیقاتی در توسعه تکنیک هایی که می تواند توسط بازی های رایانه ای استفاده شوند مورد بحث قرار میگیرند

کلمات کلیدی:

بازی ویدیویی ، هوش مصنوعی ، هوش ماشینی ، صنعت بازی سازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2050251>

