

عنوان مقاله:

بهینه سازی الگوریتم مسیریابی A* جهت استفاده در محیطهای بازی

محل انتشار:

اولین همایش ملی رویکردهای نوین در مهندسی کامپیوتر و بازیابی اطلاعات (سال: 1392)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

مهری فیاضی - کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات

فرانک فتوحی - هیئت علمی دانشگاه قم

علی رمزی - هیئت علمی دانشگاه قم

خلاصه مقاله:

یکی از مهمترین چالشها در طراحی هوش مصنوعی کاراکترهای بازی سیستم مسیریابی آنهاست پایه ی الگوریتم های مسیریابی در بازی الگوریتم مشهور A* است این پژوهش مرور کاملی بر بهینه سازی الگوریتم A* داشته و آنرا از چهار دیدگاه بهینه سازی فضای جستجو تابع ابتکاری حافظه مصرفی و ساختمان داده ها دسته بندی کرده است در این پژوهش الگوریتم جدیدی ارائه شده است که بهبودی بر الگوریتم A* می باشد تا جهت استفاده در محیطهای بازی مخصوصا بازیهای تلفن همراه مناسب باشد و سبب صرفه جویی در منابع آن ریزپردازنده و حافظه شود

کلمات کلیدی:

بازی، بهینه سازی الگوریتم A*، تلفن همراه، مسیریابی هوشمند کاراکترها/هوش مصنوعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/225927>

