

عنوان مقاله:

یادگیری مدل برای انجام عمومی بازیهای رایانه ای

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

امین بابادی - دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه صنعتی اصفهان اصفهان ایران

مجید روحانی - دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان اصفهان ایران

خلاصه مقاله:

تصمیم گیری دقیق در بازیها همواره یکی از مسائل پیچیده و درعین حال جذاب درهوش مصنوعی بوده است انجام عمومی بازیهای شاخه ی جدیدی از هوش مصنوعی است که هدف آن طراحی عاملهایی است که قادر هستند در محیط هربازی ناشناخته ای با تصمیم گیریهای هوشمندانه عملکرد خوبی از خود نشان دهد بزرگترین ایرادهای الگوریتم های ارایه شده برای حل این مساله اول فرض دسترسی داشتن به مدلی دقیق از دنیا برای انجام جستجو و دوم برخط بودن روند جستجو در نتیجه عدم استفاده از تجربیات گذشته است در این مقاله با ارایه یک روش برون خط برای یادگیری مدلی از دنیا سعی بر برطرف سازی این دو عامل محدودکننده میشود به این ترتیب که عامل با تکرار بازی و کسب تجربه سعی در یادگیری مدلی از دنیا می کند تا در مراحل بعد بتواند از مدل یادگرفته شده در جستجوی خود بهره ببرد مدل ارایه شده عمومی بوده و در تمامی الگوریتم های جستجوی مبتنی بر مدل قابل استفاده است در نهایت عملکرد روش ارایه شده در یادگیری مدل دنیا مورد بررسی قرار میگیرد

کلمات کلیدی:

انجام عمومی بازیهای ویدیویی ، یادگیری ماشین ، یادگیری مدل ، یادگیری برون خط

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457093>

