

عنوان مقاله:

شبیه سازی یک بازی مبتنی بر فاصله با استفاده از تئوری مجموعه های فازی

محل انتشار:

کنفرانس سراسری دانش و فناوری مهندسی مکانیک و برق ایران (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

مریم طاهری - محقق، کارشناس ارشد کامپیوتر

عبدالرضا علوی قره باغ - هیات علمی، گروه برق و کامپیوتر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود

خلاصه مقاله:

توجه به گسترش روز افزون کاربردهای هوش مصنوعی در بازی ها، خصوصا بازی های ساده مبتنی بر فکر و شانس همزمان مانند بازی ورق موجود در برنامه عامل ویندوز و ... و انطباق روشها و الگوهای این بازی ها بر روشهای مختلف هوش مصنوعی و توجه به ای نوته که بازی زمانی می تواند با یک نیروی انسانی قوی بازی کند که همانند انسان فور کند در این مقاله یک بازی مبتنی بر فاصله با منطق فازی که تصمیم گیری ها ی آن بسته به شرایط، ممکن است تغییر کند طراحی و پیاده سازی شده است. الگوریتم طراحی شده بر اساس الگوی فازی کاربر انسانی هوشمند و خبره در بازی طراحی شده که در مواجهه با حریف یا رقیب ضعیف نیز به هیچ وجه از کارایی آن کم نمی شود. بدی منظور از روش الگوریتم AHP که مبنای آن منطق فازی می باشد برای طراحی بازی استفاده شده که دارای انعطاف بیشتری نسبت به روش های موجود می باشد. در نهایت برای مقایسه، هیچ منطق مشابه با روش پیشنهادی برای ای بازی در مقالات مرتبط با آن یافت نشد و در برابر روشهای مشابه برای ای بازی روش پیشنهادی همواره برنده بازی بوده است.

کلمات کلیدی:

بازی مبتنی بر فاصله، تئوری بازی، منطق فازی، الگوریتم های فازی AHP

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/487060>

