

Zgłoszenie tematu **INŻYNIERSKIEJ** pracy dyplomowej

**STUDIA I STOPNIA** rok akademicki 2019/20

Promotor:	dr Roman Czapla
Temat pracy dyplomowej (j. polski, j. angielski):	<i>Implementacja gry karcianej Tysic w jzyku Python</i> <i>Implementation of the Russian Schnapsen game in Python</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Zakres pracy obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> <li>• opracowanie konceptu wiata gry i rozplanowanie rozgrywki, zaprojektowanie lub wykorzystanie gotowych elementw graficznych (i dwikowych);</li> <li>• samodzieln implementacj gry karcianej Tysic z uyciem biblioteki pygame przeznaczonej do gry z graczami sterowanymi przez komputer;</li> <li>• zaimplementowanie SI w omawianej grze z wykorzystaniem jednej z technik podejmowania decyzji (np. maszyny stanw skoczonych, drzewa decyzyjne, funkcje uytecznoci, logika rozmyta itp. - wybr naley do dyplomanta).</li> </ul>
Aspekt inyngierski*:	projekt programistyczny wykorzystujcy implementacj algorytmw i struktur danych
Wymagane oprogramowanie/jzyki programowania**:	Python
rodowisko uruchomieniowe**:	Windows lub Linux
Dodatkowe wymagania i uwagi:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obowizkowe wykorzystanie systemu skadu tekstu LaTeX;</li> <li>• jzyk angielski na poziomie umoliwiajqcym czytanie dokumentacji technicznej;</li> </ul>
Literatura**	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. G. N. Yannakakis, J. Togelius, Artificial Intelligence and Games, Springer, 2018;</li> <li>2. S. McManus, Misja Python. Utwr z swojq kosmiczn gr!, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2019;</li> <li>3. A. Sweigart, Twrz wasne gry komputerowe w Pythonie, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2017.</li> <li>4. R. Nowocie, Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta, Helion, 2019.</li> </ol>

\*naley uzasadni/wskaza, czy praca spenia wymagania inyngierskie

\*\*pola opcjonalne