

## **232459 Искусственный интеллект для геймифицированной оптимизационной проблемы**

<b>1 Искусственный интеллект для геймифицированной оптимизационной проблемы</b>	<b>2</b>
1.1 Обзор литературы	2
1.2 Литературный обзор	12
1.3 Характеристика эвристических методов	27
1.3.2 Метод полного перебора	31
1.3.3 Жадный алгоритм	32
1.3.4 Метод случайного перебора	34
1.3.5 Метод перебора с ограничением в глубину	35
1.3.6 Метод ближайших соседей	36
1.4 Алгоритмы реализации метода ближайших соседей	39
1.4.1 Алгоритм взвешенных ближайших соседей	39
1.4.2 Алгоритм отыскания оптимальных параметров	40
1.4.3 Алгоритм отбора признаков	40
1.4.4 Алгоритм KNN	41
1.5 Платформы для разработки мобильных приложений	44
1.6 Разработка игр под ОС Android	48
1.6.1 Выбор среды разработки	48
1.6.2 Порядок разработки мобильного игрового приложения	53
1.7 Описание реализации игры	56
1.8 Описание структуры программного обеспечения	60
1.8.2 Модуль «Главное меню приложения» (Сцена «MainMenu»)	66



1.8.3 Модуль «Конструктор» (Сцена «Constructor»)	69
1.8.4 Модуль «Игры» (Сцена «Game»)	71
1.9 Функциональное тестирование	72
1.9.1 Разработка эксперимента при заданных условиях первого значения	72
1.9.2 Разработка эксперимента при заданных условиях второго значения	75
1.9.3 Разработка эксперимента при заданных условиях третьего значения	77
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b>	<b>82</b>

