

предприятия раз в неделю получать полный отчет о состоянии своего автопарка или диспетчер вести оперативный контроль и влиять на текущую ситуацию – все настройки задаются в системе в зависимости от специфики предприятия и пожеланий руководства.

Литература

1. Транспортная логистика: Учебник для транспортных вузов. / Под общей редакцией Л.Б. Миротина. - М.: Издательство «Экзамен», 2002. - 512 с.
2. Логистика. Управление автомобильными перевозками. Практический опыт./ Под редакцией В. М. Курганова. - М.: Издательство «Книжный мир», 2007. – 342 с.

Васюк П.В.

БГЭУ, ФМЭО, группа ДАИ-2, 2 курс

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ИГРАХ

Целью данной работы является проследить историю развития технологий искусственного интеллекта в области игр и определить важнейшие направления использования технологий искусственного интеллекта в данной области, оценить перспективы развития технологий искусственного интеллекта в области игр.

Для достижения данной цели были поставлены задачи: выявить особенности использования технологий игрового искусственного интеллекта в настоящее время и привести конкретные примеры использования данных технологий, проанализировать перспективы развития технологий игрового искусственного интеллекта.

Игровой искусственный интеллект — это набор программных методик, которые используются в компьютерных играх для создания иллюзии интеллекта в поведении персонажей, управляемых компьютером. Игровой искусственный интеллект, помимо методов традиционного искусственного интеллекта, включает также алгоритмы теории управления, робототехники,

компьютерной графики и информатики в целом.

Поскольку создание ни одной компьютерной игры не обходится без использования технологий искусственного интеллекта, именно игры являются одной из первых областей, где серьезно занялись практическим воплощением искусственного интеллекта. Алгоритмическая база, используемая в рамках научных разработок в области искусственного интеллекта, практически идентична той, что используется при создании компьютерных игр. Компьютерные игры и игровой процесс находятся в области исследований учёных уже достаточно давно. Еще в 1951 году в Манчестерском университете была написана программа для игры в шашки, несколько позднее была написана программа для шахмат. Это были одни из первых компьютерных программ, когда-либо написанных.

Первые компьютерные игры, разработанные в 1960-х и начале 1970-х годов, были играми, построенными на дискретной логике и строго ориентированными на соревновании двух игроков тогда еще без искусственного интеллекта. Игры, в которых у игрока были компьютерные соперники, появились в 1970-х годах. В 1990-х годах разрабатываются стратегии реального времени, которые ставят перед игровым искусственным интеллектом многие новые задачи: неполная информированность, нахождение пути, приём решений в реальном времени и экономическое планирование. Более поздние игры использовали недетерминированные методы искусственного интеллекта.

Сейчас существуют универсальные игровые программы, способные выступить достойным соперником в целом ряде логических игр. В настоящее время основными направлениями развития технологий искусственного интеллекта в области игр является совершенствование графики и звука, предоставление возможности участия в сюжете, финал которого будет зависеть уже от поведения игрока, создания и распространения многопользовательских интерактивных виртуальных сред. Основной целью развития игрового искусственного интеллекта по-прежнему является достижение такого уровня,

чтобы игрок был неспособен отличить компьютерного соперника от человеческого.

Выводы: таким образом, прослежена история развития технологий искусственного интеллекта в области игр и определены важнейшие направления использования технологий искусственного интеллекта в данной области.

Литература

1. Белорусский игровой портал [Электронный ресурс]/ - Режим доступа: <http://www.mygame.by/iskusstvennyu-intellekt> Дата доступа: 10.04.2012.
2. Искусственный интеллект [Электронный ресурс]/ - Режим доступа: <http://whatisartificialintelligence.com> Дата доступа: 10.04.2012.

Дыбков А.Н.

БГЭУ, ФМк, группа ДМЛ-1, 1курс

РАСЧЕТ/ОБМЕН ДЕНЕЖНЫХ ВАЛЮТ

В представленном докладе описывается расчет и обмен денежных валют в сфере потребления рассчитанный и выведенный на экран с помощью языка программирования С. Используя язык программирования С я использовал для построения самой программы операторы выбора (условия) if, if else, алгоритмы, основные преобразования, включил стандартные библиотеки, содержащие специальные определения макросов, констант и объявления функций и типов, используемых для различных операций стандартного ввода и вывода. Использовал специальные теги <button> который дает возможность по созданию кнопок и др.

Основная задача программы заключается в конвертации денежных валют при условии ввода необходимой информации. Данная программа служит простым приложением для ввода данных и вывода их на экран применяя основные значения курса денежных валют, которая считает в представленном нам денежном диапазоне. Используя данные закупки и продажи валюты на

.....
.....