

РЕФЕРАТ

Дипломна робота: 122 с., 8 рис., 6 табл., 2 додатки, 10 джерел.

Об'єкт дослідження – ігри з неповною інформацією, зокрема покер.

Предмет дослідження – застосування автоматизованих систем прийняття рішень до ігор з неповною інформацією.

Мета роботи – проаналізувати предмет дослідження, дослідити ефективність існуючих методів прийняття рішень в іграх з неповною інформацією і розробити власну систему базуючись на вивчених методах.

Методи дослідження – методи знаходження рівноваги за Нешем в іграх з неповною інформацією.

Актуальність – у сучасній прикладній теорії ігор та штучному інтелекті спостерігається зростаючий інтерес до вивчення ігор з неповною інформацією. Автоматизовані системи роботи з іграми з неповною інформацією знайшли широке застосування в багатьох прикладних областях: в інженерній справі, економіці, страхування, медицині та інших.

Галузь використання – онлайн ігрові системи.

Результати та їх новизна – була розроблена підсистема автоматизованого прийняття рішень в іграх з неповною інформацією, зокрема, покері, в основі якої лежить модифікований алгоритм мінімізації жалю спротиву.

Було проведено порівняння результатів роботи підсистеми з іншими рішеннями даної проблеми. Новизна запропонованого методу полягає в повній автоматизації процесу прийняття рішень і адаптації до роботи з реальними онлайн системами гри в покер.

Шляхи подальшого розвитку предмету дослідження - для покращення результатів, необхідно адаптувати систему до роботи з кращими алгоритмами, при цьому знайти найбільш оптимальний алгоритм аналізу ігор з неповною інформацією з точки зору як обчислювальних ресурсів

необхідних для тренування систему так і часу прийняття рішення на кожному кроці.

ІГРИ З НЕПОВНОЮ ІНФОРМАЦІЄЮ, РІВНОВАГА ЗА НЕШЕМ,
МЕТОД МІНІМІЗАЦІЇ ЖАЛЮ СПРОТИВУ, ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ
СИСТЕМИ ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ