

Курсова робота на тему

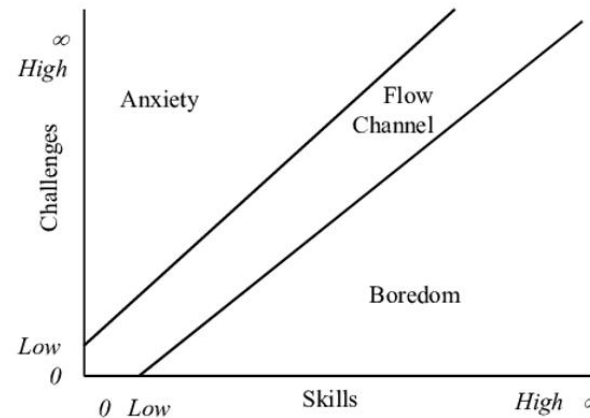
ВИКОРИСТАННЯ МАШИННОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ АДАПТАЦІЇ СКЛАДНОСТІ МОБІЛЬНИХ ІГОР

Виконав студент 3 курсу Пермяков Андрій

Науковий керівник О. О. Франків

Обґрунтування актуальності

- Адаптація до зростання бази користувачів
- Подання негативних стереотипів щодо свідомого вибору найлегшої складності
- Підвищення залученості користувачів

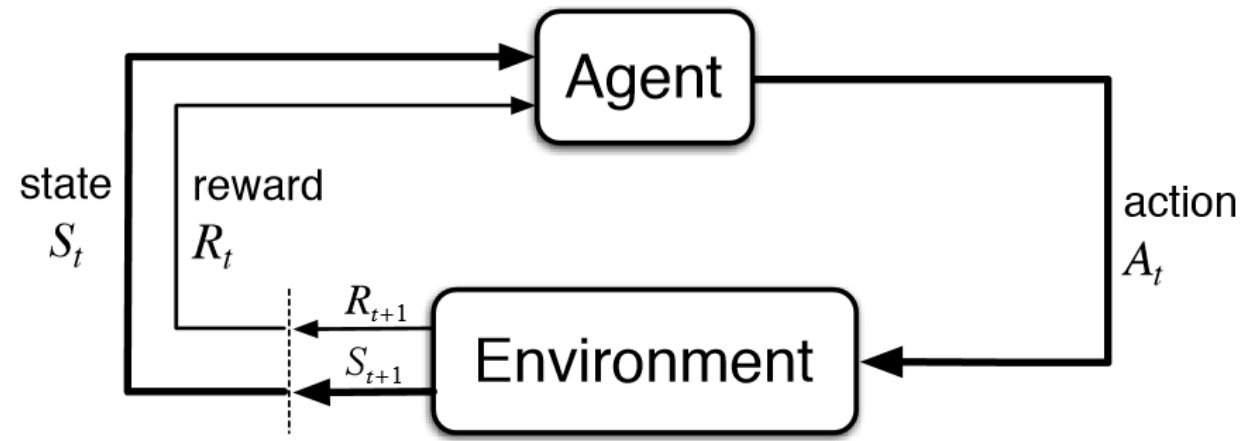
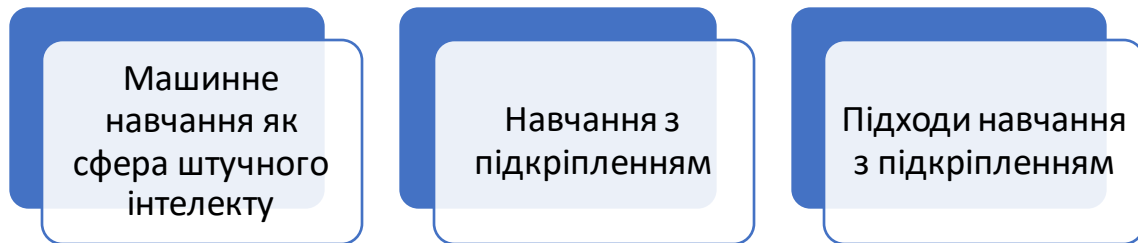


<https://withoutbullshit.com/blog/mihaly-csikszentmihalyi-showed-us-flow-writers-need-flow-and-tech-destroys-it>



<https://www.pokecommunity.com/showthread.php?r=392641>

Машинне навчання



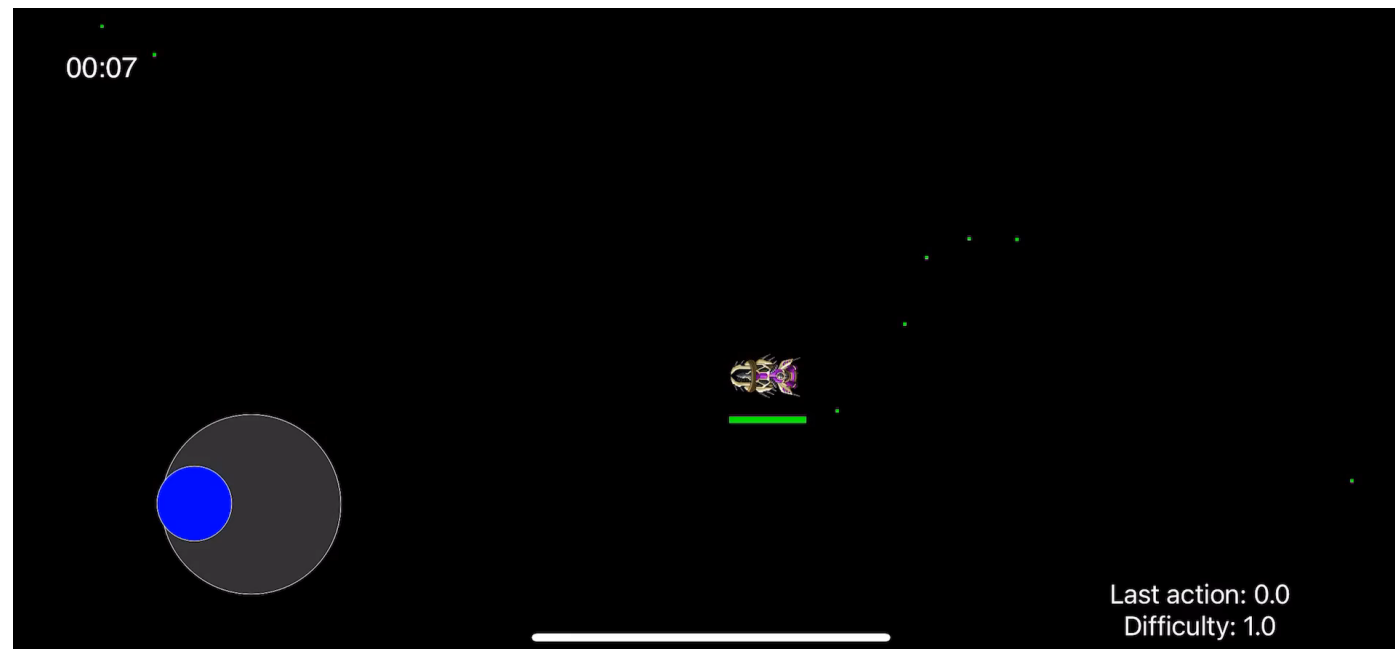
Структура навчання з підкріпленням

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1*7cuAqjQ97x1H_sBIeAVVZg.png

Гра «космічний шутер»

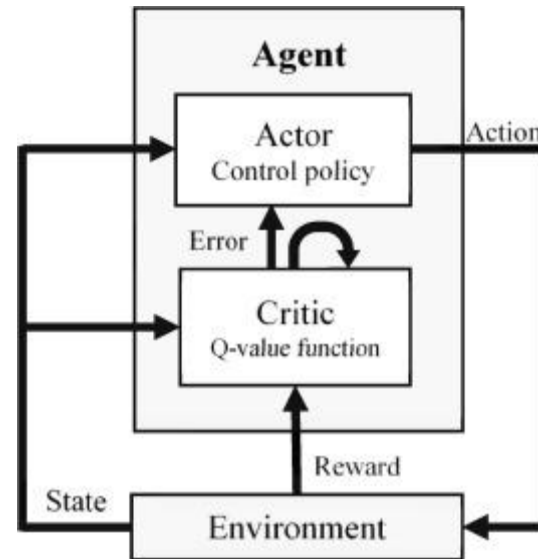
🌍 Стан світу:

- ❤️ Поточне здоров'я
- ⌚ Відношення здоров'я до часу матчу
- 🕒 Час матчу
- 💣 Ураження, отримані за останню хвилю ворогами
- 🔥 Середнє враження, яке вороги наносять за хвилю
- 📊 Поточна зміна множника складності гри від початкового значення



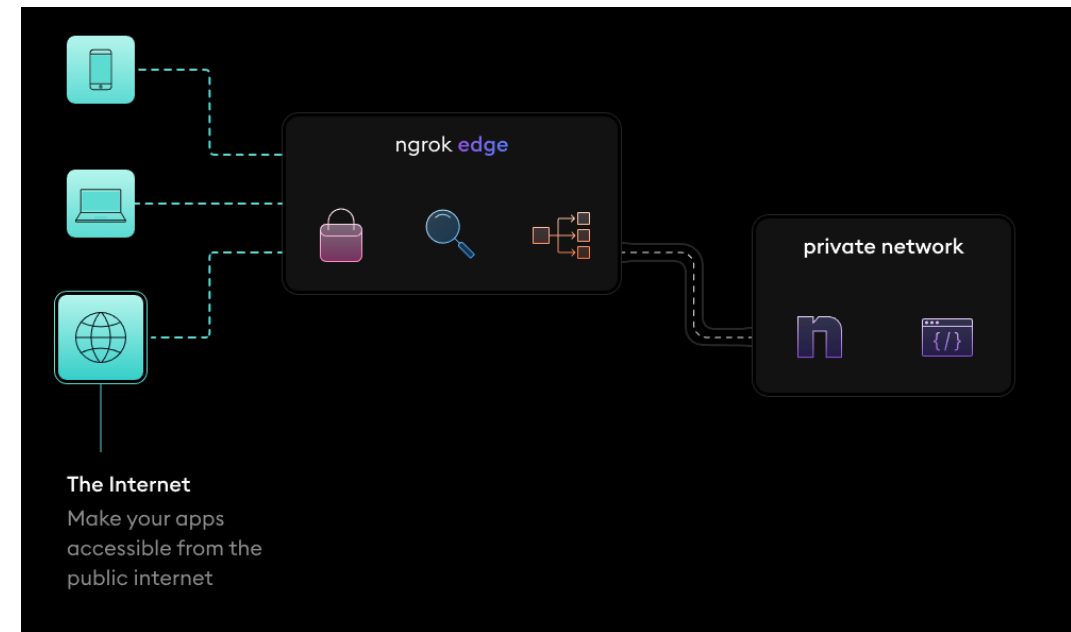
Адаптація складності за допомогою підходу Actor Critic

- Ролі актора та критика
- Збір даних
- Навчання моделі
- Доєднання моделі



Структура Actor Critic

<https://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S2590198221001317-gr3.jpg>



Як працює ngrok

<https://ngrok.com/>

You lasted:

03:03

Menu

Результати дослідження

- Порівняння даних отриманих з версії з підробним та справжнім агентами
- Висновки на основі отриманих результатів
- Можливі покращення для подальших досліджень



Дякую за увагу!
