



Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Szkoła Doktorska Nauk Ścisłych

Elementy sztucznej inteligencji w brydżu

Krzysztof Jassem

Blok tematyczny

Dziedzina/ dyscyplina	Informatyka
Rodzaj zajęć	Warsztat (laboratorium)
Język	polski
Punkty ETCS	-
Liczba godzin	20
Cel zajęć	Celem zajęć jest rozwiązanie wybranego problemu z gry w brydża (np. wybór najlepszego wistu, wybór najlepszej odzywki w licytacji) z wykorzystaniem metod uczenia maszynowego.
Treści kształcenia	Praktycznie przedstawienie zasad gry w brydża. Sformułowanie problemów z dziedziny teorii gier, rachunku prawdopodobieństwa, statystyki oraz algorytmiki na przykładzie gry w brydża. Zaprezentowanie istniejących programów wspomagających grę w brydża. Sformułowanie problemów sztucznej inteligencji w brydżu. Próba znalezienia rozwiązań problemów poprzez realizację algorytmów uczenia maszynowego.
Wymagania wstępne	Umiejętność programowania na poziomie inżyniera informatyki. Znajomość podstaw uczenia maszynowego.
Efekty kształcenia	
Po zakończeniu zajęć doktorant potrafi:	
E_U01	Metody weryfikacji Projekt informatyczny
E_U02	Referat
E_U06	Konwersatorium
1	Robert F. McKinnon, „Bridge, Probability and Information” Krzysztof Jassem, „Brydż dla samouków”
Szczegółowe informacje	