

Simulácia kolektívneho športu pomocou umelej inteligencie - Zdroje

Marek Oravec | bc.originalsk.eu

Vývoj her na mobilní platformu iOS

- Autor: **Jiří Charvát** (Masarykova Univerzita v Brně, student)
- Rok: 2011
- Autor poňal bakalársku prácu ako vývoj hry na iPhone
- OpenGL na iOS
- Vykreslovanie objektov pre potreby simulácie v reálnom čase

Beginning iOS 5 Development

- Autori: **David Mark, Jack Nutting, Jeff LaMarche**
- Programovanie pre Apple iOS
- Objective-C, Cocoa Touch
- Oficiálna Apple dokumentácia na developer.apple.com/library/ios

Basic Simulation Modeling

- Autor neznámy, PDF z prvých kapitol
- Úvod do problematiky
- Typy simulácií a druhy modelov, rozdiely, z čoho pozostávajú
- Paralelné simulácie pre potreby multiagentového systému - riešenia, rozdiely

Programming Game AI by Example

- Autor: **Matt Buckland**
- Fyzika v simulácii, rozpohybovanie systému
- Športová simulácia na príklade futbalu
- Nápady pri navrhovaní reprezentácie ťažiskových objektov

An Introduction to MultiAgent Systems

- Autor: **Michael Wooldridge**
- Rozsiahla kniha o multiagentových systémoch
- Komunikácia
- Kooperácia

Game Physics Engine Development

- Autor: **Ian Millington**
- Rozsiahla kniha o hernej fyzike
- Matematika
- Kolízie, Generovanie kontaktov

Artificial Intelligence for Games

- Autor: **Ian Millington**
- Rozsiahla kniha o vývoji umelej inteligencie do hier
- Pohybovanie, Rozhodovanie, Hľadanie cesty
- Využitie v Real-time Strategy, Sports

Individual Techniques, Tactics & Team Play

- A Publication of The USA Hockey Coaching Education Program
- Manuál pre hokejových trénerov
- Jednotlivé prvky hry
- Časté chyby hráčov
- Taktické varianty v hokeji

Existujúce riešenia

- Football Manager
- Football Manager Handheld (mobilná verzia)
- NHL Eastside Hockey Manager (staršieho dáta)
- Franchise Hockey Manager (vo vývoji)