ALKALMAZOTT INFORMATIKA TANSZÉK
Diplomamunka v. Szakdolgozat

A dolgozat címe: Felgyorsított amőba

Témavezető: dr Pluhár András

Megoldandó feladat:

A feladat a klasszikus *amőba* játék egy változatának mélyebb vizsgálata. Mi történik, ha a játékosok fordulónként nem egy, hanem két jelet tehetnek? Hogyan változnak az ismert elméleti korlátok, nyerési stratégiák vagy éppen a játék várható hossza?

A megoldáshoz rendelkezésre álló eszközök:

Irodalom:
http://www.cs.vu.nl/ victor/home.html
http://www.inf.u-szeged.hu/ pluhar/okitas.html
http://www.inf.u-szeged.hu/ pluhar/pub.htm

Elérendő cél:

Minimális követelmény felső korlátok (T.G.L. Zetters féle módszer) átvitele és a játék programozása. (Heurisztika és menü rendszeres felület.) Maximálisan az eldöntési probléma: nyer-e a kezdő?

A téma programozó vagy programtervező matematikus hallgató és informatika tanárrészére lett kiírva.

A fenti téma kiírását engedélyezem.

Szeged, 2004.??.??

Dr. Imreh Balázs
tanszékvezető egyetemi docens