



**ZGŁOSZENIE TEMATU PRACY DYPLOMOWEJ INŻYNIERSKIEJ ZESPOŁOWEJ**

rok akademicki 2017/2018

<b>Imię, nazwisko, tytuł, stopień naukowy</b>	<b>Dr inż. Michał Okulewicz</b>
Zakład, telefon, e-mail	Zakład Sztucznej Inteligencji i Metod Obliczeniowych, M.Okulewicz@mini.pw.edu.pl
Opiekun naukowy (opcjonalnie)	-
Zakład, telefon, e-mail (opcjonalnie)	-
<b>Tytuł zgłaszanej pracy (w jęz.polskim)</b>	<b>KorpoGra</b>
<b>Tytuł zgłaszanej pracy (w jęz.angielskim)</b>	<b>The Project Game</b>
Kierunek studiów	Informatyka / Computer Science
Liczba osób w zespole	2-3
Imiona i nazwiska dyplomantów (opcjonalnie)	

**Cel pracy:**

Celem pracy jest stworzenie gry sieciowej umożliwiającej rozgrywkę botom i ludziom w środowisku symulowanej realizacji projektu.

**Tematyka zgłaszanej pracy:**

Tematyka zgłaszanej pracy obejmuje realizację aplikacji webowej oraz serwera gier wraz z modułami botów pozwalającego na rozgrywanie gry symulującej realizację projektu. Gra ma za zadanie symulować trudność projektu, ryzyko projektowe, interakcje między graczami oraz umożliwiać realizację strategii szybszych (choć bardziej ryzykownych) oraz bezpieczniejszych (choć wolniejszych).

Dołączenie do gry gracza ludzkiego jest poprzedzone wypełnieniem przez niego prostego formularza mającego za zadanie określić jego cechy osobowe.

Zadaniem gry jest również gromadzenie statystyk, które pozwolą na opisanie preferowanych decyzji gracza oraz oszacowanie jego użyteczności dla realizacji projektu.

**Proponowany podział zadań na poszczególnych członków zespołu:**

Nazwisko	Zakres pracy
	Realizacja silnika gry wraz z przykładowymi strategiami botów
	Realizacja podstawowego interfejsu gracza ludzkiego wraz z gromadzeniem statystyk o wykonywanych akcjach
	Realizacja zaawansowanego interfejsu graficznego pozwalającego na lepsze wczucie się w rozgrywkę

**Literatura pomocnicza:**

1. Roy Thomas Fielding (2000). "Chapter 5: Representational State Transfer (REST)". Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures. University of California, Irvine. Rozprawa doktorska. [https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest\\_arch\\_style.htm](https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest_arch_style.htm)
2. Autoryzacja OAuth 2: <https://oauth.net/2/>
3. Renien John Joseph. "Single page application and canvas drawing." (2015).
4. A. Bryan Loyall. Believable agents: building interactive personalities. Carnegie Mellon University (1997). Rozprawa doktorska.

Praca będzie / nie będzie (\*) realizowana przy współudziale lub na zlecenie podmiotów zewnętrznych. Podmiot zewnętrzny (opcjonalnie):

(\*) – niepotrzebne skreślić



## Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych Politechniki Warszawskiej

Wyrażam zgodę / ~~nie wyrażam zgody~~ <sup>(\*)</sup> na udostępnienie elektroniczne w sieci Wydziału MiNI pełnego opisu zgłaszanego tematu.

.....  
podpis opiekuna naukowego

.....  
data i podpis

(\*) – niepotrzebne skreślić