

A P P E N D I X

REFERENCES

A.1 Buku, Majalah, dan Makalah

Abelson, H., & Sussman, G. J. (1996).

Struktur dan interpretasi dari program komputer (2nded.).

Cambridge, MA: MIT Press. Buckley, J. J., & Eslami, E. (2002).

Pengantar logika fuzzy dan set fuzzy. Berlin / New York: Springer-Verlag. Eberly, D. (2003).

Konversi koordinat tangan kiri ke koordinat tangan kanan. <<http://www.geometrictools.com/Dokumentasi/LeftHandedToRightHanded.pdf>> .Accessed 2008.

Eberly, D. (2004).

Fisika Game. San Francisco: Morgan Kaufmann. <<http://www.geometrictools.com/Books.html>> .Accessed 2008. Ericson, C. (2005).

Deteksi tabrakan real-time. San Francisco: Morgan Kaufmann. Giarratano, J. C., & Ricley, G. D. (1998).

Sistem pakar: Prinsip dan pemrograman (edisi ketiga). Florence, KY: Teknologi Kursus. Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2002).

Pemrosesan gambar digital (2nd ed.). New York: Prentice Hall. Ierusalimschy, R. (2006).

Pemrograman dalam Lua (2nd ed.). Diterbitkan oleh lua.org. Kourkolis, M. (Ed.), (1986) .APP-6Militer simbol untuk sistem berbasis daratan.NAT Badan Militer untuk Standardisasi (MAS). McCulloch, W.S., & Pitts, W. (1943).

Logika kalkulus dari theideasimmanentactiverviveaktivitas. Buletin Biofisika Matematika, 5: 115–133. Millington, aku. (2007). Pengembangan mesin fisika game. San Francisco: Morgan Kaufmann.

Newell,A., & Simon, H. A. (1976). Computer science as empirical inquiry: Symbols and search. Communications of the Association for Computing Machinery,19:111–126.

Pilone,D.,& Pitman,N. (2005). UML 2 in a Nutshell. Sebastopol,CA: O'Reilly Media,Inc.

Russell,S.,& Norvig,P. (2002).Artificial intelligence:A modern approach (2nd ed.). Upper Saddle River,NJ: Prentice Hall.

Schneider,P.J.,&Eberly,D.(2003).Geometrictoolsforcomputergraphics.SanMateo,CA:Morgan Kaufmann.

Turing, A. M. (1950). Mesin komputer dan kecerdasan. Mind, 59: 433-460.

Sekolah Infanteri Tentara A.S. (Ed.), (1992). FM 7-8 Peleton dan pasukan pasukan infanteri. Washington DC: Departemen Militer. Sekolah Infanteri Tentara A.S. (Ed.), (2002).

FM 3-06.11 Operasi gabungan senjata di medan perkotaan. Washington DC: Departemen Militer. van den Bergen, G. (2003). Deteksi tabrakan di lingkungan 3D interaktif. San Mateo, CA: Morgan Kaufmann.

Waltz, F. M., & Miller, J. W. V. (1998). Algoritma yang efisien untuk Gaussian blur menggunakan mesin state-finite. Dalam: Prosiding Konferensi SPIE tentang Sistem MachineVision untuk Inspeksi dan MetrologiVII. Wolpert, D. H., & Macready, W. G. (1997).

Tidak ada teorema makan siang gratis untuk pengoptimalan. IEEETransactions on Evolutionary Computation, 1 (1): 67-82

A.2 Game

Bagian ini memberikan informasi yang komprehensif tentang buku yang disebutkan dalam buku ini. Permainan diberikan dengan pengembang dan penerbitnya, platform yang diterbitkan, danbeberapa tahun diterbitkan, dandisusun olehpengguna, setelahdisebutdisebutuntukmenggunakan buku.

Pengembang cenderung sering mengubah nama mereka, jadi daftar ini menggunakan nama pengembang seperti ketika permainan dikembangkan. Banyak game dirilis pada satu atau dua platform pada awalnya dan kemudian diangkut ke platform lain. Daftar ini menunjukkan platform asli atau platform untuk rilis game. Di mana game ini dirilis untuk lebih dari dua platform, itu diindikasikan sebagai "Beberapa platform."

2015, Inc. (2002). Medali Kehormatan: Serangan Sekutu. ElectronicArts. [PC].

Activision Publishing, Inc. (1993). Alien vs. Predator.Activision Publishing, Inc. [SNES].

Atari. (1980). 3D Tic-Tac-Toe. Sears, Roebuck and Co. [Atari 2600].

Bioware Corporation. (2002). Neverwinter Nights. Infogrames, Inc. [PC]

Kreasi Aneh. (1996). Formula 1. Psygnosis. [PlayStation dan PC].

Blade Interaktif. (2004). World Championship Pool 2004. Jaleco Entertainment. [PC].

Hiburan Badai Salju. (1994). Warcraft: Orc dan Manusia. Hiburan Badai Salju. [PC].

Hiburan Badai Salju. (2002). Craft 3: Reign of Chaos. Hiburan Badai Salju. [PC].

Bullfrog Productions Ltd. (1997). Penjaga Penjara Bawah Tanah. ElectronicArts, Inc. [PC].

Perangkat Lunak Bungie. (2001). Lingkaran cahaya. Microsoft Game Studios. [Xbox].

Perangkat Lunak Bungie. (2004). Halo 2. Microsoft Game Studios. [Xbox].

Perangkat Lunak Bungie. (2007). Halo 3. Microsoft Game Studios. [Xbox 360].

Hiburan Cavedog. (1997). Penghancuran total. GT Interactive Software Europe Ltd. [PC].

Core Design Ltd. (1996). Tomb Raider. Eidos Interactive, Inc. [Berbagai platform].

Core Design Ltd. (1998). Tomb Raider III: Petualangan Lara Croft. Eidos Interactive, Inc. [Berbagai platform].

Core Design Ltd. (2002). Herdy Gerdy. Eidos Interactive Ltd. [PlayStation 2].

Perangkat Lunak Kriteria. (2001). Burnout. Acclaim Entertainment. [Berbagai platform].

Hiburan Interaktif Cryo. (1992). Bukit pasir. Virgin Interactive Entertainment. [Berbagai platform].

Crytek. (2004). FarCry. Ubisoft. [PC]. Cyberlife Technology Ltd. (1997). Makhluk. Hiburan Mindscape. [PC].

Desain DMA. (2001). Grand Theft Auto 3. Game Rockstar. [PlayStation 2].

Dynamix. (2001). Suku II. Sierra On-Line. [PC].

ElectronicArts Kanada. (2000). BES. ElectronicArts. [PlayStation 2].

Seni Elektronik Los Angeles. (2007). Medal of Honor: Airborne. Seni Elektronik. [Berbagai platform].

ElectronicArts Tiburon. (2008). Madden NFL 2009. ElectronicArts. [Berbagai platform].

Elixir Studios. (2003). Republik: Revolusi. Eidos, Inc. [PC].

Elixir Studios. (2004). Genius Jahat. Sierra Entertainment, Inc. [PC].

Game Epik. (1998). Tidak nyata GT Interactive. [PC].

Game Firaxis. (2001). Peradaban III Sid Meier. Infogrames. [PC].

Game Firaxis. (2005). Peradaban Sid Meier IV. Game 2K. [PC].

Perangkat Lunak id. (1992). Wolfenstein 3D. Activision, Apogee, dan GT Interactive. [PC].

Perangkat Lunak id. (1993). Malapetaka. Perangkat Lunak id. [PC].

Perangkat Lunak id. (1997). Gempa. Activision, Inc. [PC].

Perangkat Lunak id. (2004). Doom 3. Activision. [PC].

Incog, Inc., Hiburan. (2003). Dominasi menurun. SCEA. [PlayStation 2].

Badai Ion. (2000). Deus Ex. Eidos Interaktif. [PC].

Konami Corporation. (1998). Gear besi padat. Konami Corporation. [PlayStation].

K-D Lab Game Development. (2004). Perimeter. 1C. [PC].

Lionhead Studios Ltd. (2001). Black and White. Electronic Arts, Inc. [PC].

Looking Glass Studios, Inc. (1998). Thief: The Dark Project. Eidos, Inc. [PC].

LucasArts Entertainment Company LLC. (1999). Star Wars: Episode 1—Racer. LucasArts Entertainment Company LLC. [Multiple Platforms].

Manic Media Productions. (1995). Manic Karts. Virgin Interactive Entertainment. [PC].

Maxis. (1989). SimCity. Maxis. [PC].

Maxis Software, Inc. (2000). The Sims. Electronic Arts, Inc. [PC].

Midway Games West, Inc. (1979). Pac-Man. Midway Games West, Inc. [Arcade]. Mindscape. (1998). Warhammer: Dark Omen. Electronic Arts. [PC and PlayStation].

Monolith Productions, Inc. (2002). No One Lives Forever 2. Sierra. [PC].

Monolith Productions, Inc. (2005). F.E.A.R. Vivendi Universal Games. [PC].

Monolith Productions, Inc. (2009). F.E.A.R. 2: Project Origin Warner Bros. Interactive Entertainment, Inc. [PC].

Anjing Nakal, Inc. (2001). Jak dan Daxter: Warisan Prekursor. SCEA Ltd. [PlayStation 2].

Hiburan Nintendo, Analisis dan Pengembangan. (2001). Pikmin. Nintendo Co. Ltd. [GameCube].

Nintendo Entertainment, Analisis dan Pengembangan. (2002). Super Mario Sunshine. Nintendo Co. Ltd. [GameCube].

Nintendo Entertainment, Analisis dan Pengembangan. (2004). Pikmin 2. Nintendo Co. Ltd. [GameCube].

Oddworld Inhabitants, Inc. (1997). Oddworld: Munch's Oddysee. Microsoft Game Studios. [PlayStation dan PC].

Pandemi Studios. (2004). Prajurit Spectrum Penuh. THQ. [PC dan Xbox].

Pivotal Games Ltd. (2002). Konflik: Badai Gurun. SCi Games Ltd. [Berbagai Platform].

Digital Polifoni. (1997). Gran Turismo. SCEI. [PlayStation]. Psygnosis. (1995). Penghapusan. SCEE. [PlayStation].

Perangkat Lunak Quicksilver, Inc. (2003). Master of Orion 3. Infogrames. [PC].

Hiburan Radikal. (2005). Scarface. Vivendi Game Universal. [Berbagai platform].

Rare Ltd. (1997). Goldeneye 007. Nintendo Europe GmbH. [Nintendo 64].

Perangkat Lunak Raven. (2002). Soldier of Fortune 2: Double Helix. Activision. [PC dan Xbox].

Pemberontakan. (1994). Alien vs. Predator. Atari Corporation. [Jaguar]. Pemberontakan. (2005). Sniper Elite. Namco. [Berbagai platform]. Pemberontakan. Ruang maya. [Nintendo Game Boy].

Red Storm Entertainment, Inc. (2001). Tom Clancy's Ghost Recon. Perangkat Lunak Ubisoft Entertainment. [PC].

Refleksi Interaktif. (1999). Sopir. GT Interactive. [PlayStation dan PC].

Hiburan Relik. (1999). Homeworld. Sierra On-Line. [PC].

Hiburan Relik. (2006). Perusahaan Pahlawan. THQ Inc. [PC].

Revolution Software Ltd. (1994). Di Bawah Langit Baja. Virgin Interaktif, Inc. [PC].

SEGA Entertainment, Inc. (1987). Kapak emas. SEGA Entertainment, Inc. [Arkade].

SickPuppiesStudio dan InternationalHoboLtd. (2003). GhostMaster. EmpireInteractiveEntertainment. [PC].

Sony Computer Entertainment. (2002). Otostaz. Sony Computer Entertainment. [PlayStation 2].

(Hanya rilis Jepang). Simulasi Strategis, Inc. (1980). Bismark Komputer. Simulasi Strategis, Inc. [Apel]. Tim 17. (2003). Cacing 3D. Sega Europe Ltd. [Berbagai platform].

TechnoSoft. (1989). Herzog Zwei. TechnoSoft. [Sega Genesis]. The CreativeAssembly Ltd. (2004). Roma: TotalWar. Activision Publishing, Inc. [PC].

The CreativeAssembly Ltd. (2009). Empire: TotalWar. SEGA of America, Inc. [PC].

Studio TimeGate. (2001). Kohan: Hadiah Ahriman. Strategi Pertama. [PC].

Putar 10 Studio. (2005). Forza Motorsport. Microsoft Game Studios. [Xbox].

Ubisoft Montpellier Studios. (2003). Melampaui Baik dan Jahat. Ubisoft Entertainment. [Berbagai platform].

Ubisoft Montreal Studios. (2002). Sel sempalan. Perangkat Lunak Ubisoft Entertainment. [Berbagai platform].

Ubisoft Montreal Studios. (2008). Far Cry 2. Software Ubisoft Entertainment. [Berbagai platform].

Katup. (1998). Setengah hidup. Sierra On-Line. [PC]. Katup. (2004). Half-Life 2. [PC].

Game Babi Hutan. (2003). Gace Fift: Bounty Hunter. Vivendi Universal Games. [Berbagai platform].

Studio Westwood. (1992). Hiburan Interaktif Dune II. Virgin. [PC].

Studio Westwood. (1995). Command and Conquer. Virgin Interactive Interactive. [PC].

Zipper Interaktif. (2002). SOCOM: Navy SEAL AS. SCEA. [PlayStation 2].

Halaman ini sengaja dikosongkan

Indeks

Algoritma AA *

pemrosesan simpul saat ini, 216-217

struktur data dan fungsi heuristik antarmuka, 226-227

daftar pencarian jalur, antrian prioritas yang diraih, 225-226

implementasi, 226

operasi, 223-224

tumpukan prioritas, 224-

antrian prioritas, perbandingan algoritma 224

Dijkstra, 223.237

aplikasi game, 215-216

heuristik klaster heuristik, 233-235

jarak Euclidean, 232-233

pola pola pola, 232-233

pola berlebihan, 235-236

perkiraan berlebihan, kualitas 232, 236-237

meremehkan, implementasi 231-232, 228

peningkatan, 255

algoritma memori rendah pendalaman berulang A *, 273-274

disederhanakan memori-terikat A *, 274

performance, 228

problem,

pseudo-code, 220-223

termination, 218-219

AB pruning AB negamax, 680, 682-683

alpha pruning, 681

beta pruning, 681-682

data structures and interfaces, 684

performance, 684

pseudo-code, 683-684

search window aspiration search, 685

move order, 684-685

Abstract polling, pseudo-code, 758-759

Academic artificial intelligence early days, 5 engineering, 6-7

natural era, 6

symbolic era, 5-6

Action execution action manager structure, 490-491

action types animations, 480-481

artificial intelligence requests, 481

movement, 481

state change actions, 480

kode semu, 485–487 aksi skrip, 483–484 Kesulitan prediksi tindakan, 596 game prediksi kiri atau kanan, 596 aplikasi prediksi N-Gram, 605–606 aplikasi ilmu komputer, 597–598 struktur dan antarmuka data, 599–600 hierarki N-Gram kepercayaan, 605 struktur dan implementasi data, 604 tinjauan, kinerja 602–603, 605 kode semu, 603–604 catatan implementasi, kinerja 600, 600 prinsip, 597 semu -kode, 598–599 masalah ukuran memori jendela, peningkatan kinerja 602 , panjang urutan 601–602, probabilitas baku 602, pencocokan string 596–597, algoritme aktor-kritik 597, pembelajaran penguatan, aktuasi 645, pembatasan dalam mobil kontrol motor dan motor , 176–177 karakter manusia, 176 tank, 178 Aktuator, pipa kemudi, 111–112.115 Resolusi adaptif, panjat bukit, 589–590 AI, lihat Kecerdasan buatan Perilaku alarm, ekspresi mesin keadaan hierarkis, 318– Definisi algoritma n, 12 gerakan, lihat Karakteristik kinerja gerakan, 13 kode semu, 13–15 keunggulan kesederhanaan, 24– Alien vs Predator. 766.816	72–73 gerakan tiga dimensi, 180–181 Sejalan dengan vektor, prinsip, 181–183 Animasi, pencarian jalur, 282–283 JST, lihat Jaringan saraf tiruan Annealing Boltzmann kemungkinan optimasi, 595 ikhtisar, kinerja 594, 595 kode semu, 594– catatan implementasi metode langsung, 593 ikhtisar, kinerja 591–592 , kode-semu 593, 592–593 Algoritma kapan saja, ikhtisar, 731 Arbitrase arbitrase kooperatif dan kombinasi perilaku kemudi, 107 –108 definisi, 96 algoritma pipeline steering, 111–112 kendala, 110–111 dekomposer, 110 struktur, targeter, 109–110 struktur data dan aktuator antarmuka, 115 kendala, kebuntuan 114–115, 115 dekomposer, 114 , 115 jalur, 116 targeter, 114 efisiensi, 15 contoh kendala, 118–119 dekomposer, 117–118 targeter, kinerja 117, 116 kode semu, 112–114 Tiba dan tinggalkan catatan implementasi, 62
---	---

jalur, kinerja 59-60, 62 kode semu, 61-62 Akademisi kecerdasan artifisial, lihat Definisi kecerdasan artifisial akademis, 4-5 game, lihat Nilai pentingnya kecerdasan kecerdasan permainan, 733 algoritma backpropagation jaringan saraf artifisial, 652-654 istilah kesalahan, 653 feedforward, 652 gain, 653-654 pengaturan awal dan kerangka kerja, 651-652 aplikasi, 646 arsitektur, 647 struktur dan antarmuka data, 655-657 perbandingan pembelajaran pohon keputusan, 650 feedforward dan pengulangan, 647-648 pembelajaran bahasa Ibrani, 661-662 implementasi dan peringatan, aturan pembelajaran 657-658, 649 algoritma neuron, 648-649 algoritma perceptron, kinerja 648, 658 masalah untuk solusi, 649-650 kode semu, 654-655 fungsi basis radial, 658-660 karakter pengajaran, 831- 832 pembelajaran yang diawasi dengan lemah, 660- zoologi, 646-647 Pencarian aspirasi, jendela pencarian AB, 685 Perilaku penghindaran, lihat Penghindaran benturan; Hambatan dan penghindaran dinding	kode semu, 737-738 Pohon perilaku, 334-371 menambahkan data ke, 361-365 konkurensi dan waktu, 351-352 perilaku dalam tugas, 357-360 tugas paralel, 352-360 tugas paralel, 352-354 untuk kondisi memeriksa, 356-357 kebijakan untuk, 354-355 menggunakan paralel, 355-356 menunggu, 352 dekorator, 345-348 sumber daya penjagaan dengan, 348-351 contoh, 336-340 implementasi, 340 batasan, 370-371 kode semu, 341-342 catatan implementasi, 342 tugas gabungan non-deterministik, kinerja 343-345 , 342 pohon yang digunakan kembali, 365 pohon instantiating, 365-367 sub-pohon, 368-370 pohon utuh, 367-368 tugas, 364-368 tugas, 334-340 Beneath a Steel Sky, 7 Beyond Good and Evil, 819 Black andWhite, 8.20.831 Blackboard system, lihat Definisi pengambilan keputusan Pencampuran definisi, 96 prioritas dalam algoritma pencampuran perilaku, 103-104
--	--

Aplikasi intelijen buatan Backgammon, 667 database akhir, 703 aturan Bayes, 609 Level perilaku kompresi perilaku detail, 735-736 struktur data dan antarmuka, 738-739 pemrosesan masuk dan keluar, 735 histeresis, 736-737 Masalah pencampuran (lanjutan) dalam perilaku kemudi mencampur lingkungan terbatas, 101-102 rabun jauh, 102-103 keseimbangan stabil, 100-101 kode semu, 97 Board game AB pemangkasan AB negamax, 682-683 pemangkasan alpha, 681 pemangkasan alpha, 681 beta 682 struktur dan antarmuka data, kinerja 684 , kode semu 684, pencarian aspirasi jendela pencarian 683-684 , urutan pemindahan 685 , aplikasi kecerdasan buatan 684-685, teori permainan 667 , teori permainan, lihat Algoritma uji coba memori yang disempurnakan teori permainan, lihat Memori ditingkatkan algoritma uji minimaxing struktur dan antarmuka data algoritma, banyak pemain, 678 kinerja, 678 kode semu, 676-677 menggabungkan fungsi penilaian, 673 rentang fungsi, 673 maksimalisasi skor / minimalisasi, 674-675	pendekatan kedalaman variabel, 705-706 aplikasi algoritma perbedaan temporal, 645 tabel transposisi, lihat tabel Transposisi strategi permainan berbasis giliran permainan ukuran pohon tidak mungkin, 706-708 kecerdasan buatan real-time, 708 Bounded region, finding knowledge for pathfinding, 789 Bounding overwatch, gerakan taktis, 169.171 Penyiaran, casting acara, 753-754 Burnout, 822 C ++, popularitas dalam pemrograman game, Camcorder, manajemen indera, 772- Aplikasi automata seluler, 552-553 kompleksitas perilaku, ikhtisar 551-552 , aturan 549-550, 550 berjalan, 550-551 Pengajaran karakter, lihat Mengajar karakter, lihat Mengajar karakter Checker, mengakhiri basis data, 703 Mesin checking, event manager, 748-749 aplikasi kecerdasan buatan, 667 database akhir, 703 kerucut penghindaran tabrakan, kinerja 84-86, 89 pseudo-code, 87-89 waktu perhitungan pendekatan terdekat, metode 87 Combs, pengambilan keputusan fuzzy, 387-390 Command and Conquer, 824 Complexity fallacy perubahan perilaku, 21 hal kompleks tampak buruk, 20-21 jendela persepsi, 2 1 hal sederhana tampak bagus, 19-20 Computer Bismark, 828 Aturan kondisi tindakan, pengambilan keputusan berdasarkan aturan 430
--	--

maksimalisasi skor / minimalisasi, 674-675

pilihan langkah sederhana, 673-674

fungsi evaluasi statis, 672-674

struktur data dan antarmuka negamaxing, 679-680

catatan implementasi, kinerja 680

, prinsip 680,

kode pseudo-678, 679-680

evolusi statis fungsi, 678-679

struktur data dan antarmuka negascout, 688

pemindahan pesanan, 688-689

tinjauan umum, kinerja 686, 688

pencarian variasi utama, 689

kode semu, 686-687

buku pembuka, lihat Membuka boo