

عنوان مقاله:

پیشبینی نتایج بازی نرد به کمک روش های یادگیری ماشین

محل انتشار:

نهمین کنفرانس فناوری اطلاعات و دانش (IKT 2017) (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسنده:

امیر شهاب شاهمیری - عضو هیات مدیره انجمن فناوری اطلاعات و ارتباطات ایران

خلاصه مقاله:

نرد یک بازی کهن ایرانی است که در سراسر جهان محبوبیت فراوان داشته و دارد و در فضای مجازی و رایانه نیز به طور گسترده از آن استقبال می شود. در این پژوهش کوشش شده تا نتایج بازی نرد بنا بر وضعیت موجود میان بازی و نیز امار های پایان بازی به کمک الگوریتم دسته بندی بیزی ساده و نیز شبکه عصبی مصنوعی پیش بینی شود. شبیه سازی نشان داد که با ویژگی استخراج شده در این پروژه دسته بندی کننده بیزی می تواند نتیجه را بر پایه وضعیت موجود به طور میانگین 82% و بر پایه امار های پایانی تا 97% درست پیش بینی کند. نتایج شبکه عصبی نیز به ترتیب 86% و 96% بوده است که تفاوت معناداری را در مقیاس با عملکرد شبکه بیزی شان نمی دهد.

کلمات کلیدی:

هوش مصنوعی، شبکه عصبی مصنوعی، دسته بندی بیزی ساده تخته نرد، نردشیر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/727191>

