

Temat projektu/pracy dyplomowej inżynierskiej (jęz. pol.)	Język programowania zaprojektowany do definiowania zasad gier
Temat projektu/pracy dyplomowej inżynierskiej (jęz. ang.)	Programming language designed for defining game rules
Opiekun pracy	dr hab. inż. Jan Daciuk
Konsultant pracy	
Cel pracy	Celem pracy jest stworzenie gramatyki języka dającego możliwość definiowania zasad gier, oraz napisanie interpretera, który posiadając kod gry w tym języku będzie w stanie przeprowadzić jej symulację
Zadania	1. Analiza wybranych gier o różnej złożoności pod kątem schematów definiowania ich zasad 2. Stworzenie gramatyki języka w oparciu o teorię gier oraz wyniki analizy 3. Zdefiniowanie przykładowych gier o różnym poziomie złożoności w celach testowych 4. Napisanie analizatora dla zdefiniowanej gramatyki oraz modułu obsługującego symulację 5. Testy interpretera na zdefiniowanych wcześniej przykładach 6. Stworzenie dokumentacji pracy
Literatura	1. R. Aumann, S. Hart. Handbook of Game Theory. North-Holland, vol. I: 1992, vol. II: 1994, vol. III: 2002. 2. P. D. Straffin. Teoria Gier. Scholar, 2001 3. Alfred V. Aho, Monica S. Lam, Ravi Sethi, Jeffrey D. Ullman: Kompilatory. Reguły, metody i narzędzia, Wydanie II, WNT, Warszawa 2019. 4. John E. Hopcroft, Rajeev Motwani, Jeffrey Ullman, Wprowadzenie do teorii automatów, języków i obliczeń, PWN, Warszawa 2005. 5. Ashby, W. R.; et al. (1956). C.E. Shannon; J. McCarthy (eds.). Automata Studies. Princeton, N.J.: Princeton University Press
Liczba wykonawców	1
Uwagi	