

Ćwiczenie 1.

Tworzysz bota w grze FPS, oblicz średni czas reakcji gracza aby dostosować poziom trudności bota.

Dane (czas reakcji w ms): 220, 180, 250, 300, 200, 190

Ćwiczenie 2.

W grze RPG AI ma na celu określić poziom przeciętnej skuteczności broni. W tym celu oblicz medianę obrażeń.

Dane (obrażenia zadane w kolejnych atakach): 120,80,150,200,90,100,300

Ćwiczenie 3.

Projektujesz system podpowiedzi graczowi, który najczęściej wybiera określoną broń. Aby dopasować rekomendacje, musisz sprawdzić, która broń jest najczęściej używana.

Dane (używane bronie): Karabin, Snajperka, Karabin, Pistolet, Karabin, Snajperka, Pistolet

Ćwiczenie 4.

Tworzysz ranking stabilności kierowców AI. Kierowca, którego czasy są bardziej wyrównane, uznawany jest za „pewnego”. Który z kierowców jest pewniejszy?

Dane (czasy okrążeń):

kierowca1 = [68, 70, 72, 69, 71, 70]

kierowca2 = [55, 65, 70, 50, 68, 72]

Ćwiczenie 5.

Grasz w grę RPG w której wcielasz się w postać markiza. Sprawdź czy szczęście postaci zależy od czasu spędzonego w grze.

Dane

czas_gry = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]

poziom_szczyście = [50, 47, 53, 49, 52, 48, 51, 50]