

中国传媒大学
2016 年全国硕士研究生入学考试（复试）
游戏策划与游戏制作技术 试题

答题说明：答案一律写在答题纸上，不需抄题，标明题号即可，答在试题上无效。

一、设一组初始记录关键字序列为(46, 80, 56, 31, 22, 78)，给出第 4 趟简单选择排序后的结果。（10 分）

二、如果一个游戏，由于游戏币大量产出，造成游戏币过快贬值，你有什么解决的办法。（请列举至少三个解决办法）（30 分）

三、AlphaGo 人机围棋大战，带给人们巨大的震撼，充分展现了人工智能的巨大潜力。分析人工智能在未来游戏中作用并设计一款相应的游戏，要求文字简洁流畅，必要时可以辅以图示。（60 分）