الأسبوع العربي للبرمجة

اسم اللعبة : الذكاء الاصطناعي العربي (Arabic AI)

يشير مصطلح "الذكاء الاصطناعي" إلى القدرة على تحليل، فهم، وتوليد اللغة بطريقة تحاكي أساسياً الذكاء الإنساني، والذي أصبح اليوم لاعبًا في تعزيز اللغة وتطويرها. إن استعمال الذكاء الاصطناعي في دعم اللغة العربية يعد موضوعاً للتساؤلات حول كيفية للاهتمام ومحفزاً مثيراً تحقيق التناغم بين الأصالة اللغوية والتطور العلمي.

كما استخدمنا محرك العاب يونيتي (Unity)

وهو محرك ألعاب متعدد المنصات طورته يونيتي تكنولوجي، وأعلن عنه وصدر في يونيو 2005 في مؤتمر المطورين العالمي التابع لشركة أبل كمحرك ألعاب حصري لنظام التشغيل ماك أو إس إكس .ومنذ ذلك الحين وُسِعَ المحرك تدريجيًا لدعم مجموعة متنوعة من منصات الحاسوب المكتبي والهاتف المحمول والمشغلات و الواقع الافتراضي .حُظِيَ بشعبية خاصة في تطوير ألعاب آي أو إس وأندرويد وتستخدم للألعاب .استُشهِدَ به ليكون سهل الاستخدام للمطورين المبتدئين وهو شائع في تطوير الألعاب المستقلة.

فكرة المشروع :

استخدام الذكاء الاصطناعي ومحرك الألعاب لتعليم بعض من قواعد اللغة العربية

خطوات العمل :

1 - الاستعانة بموقع توليد الصور باستخدام الذكاء الاصطناعي Leonardo.ai

2 – الاستعانة بموقع تحويل الصوت الى نص باستخدام الذكاء الاصطناعي elevenlabs.io

3- الاستعانة بموقع تحريك الصور باستخدام الذكاء الاصطناعي heygen.ai

4- الحصول على صور الخلفيات من موقع canva.com

5- تصميم نموذج المدرسة باستخدام تطبيق Maya Autodesk

6- ادخال جميع الوسائط والصوتيات في محرك يونيتي

6- كتابة واستخدام اكواد برمجية باستخدام لغة سي شارب C#

تعديل من خلال WPS Office