

Spis treści

ROZDZIAŁ 1. Po co nam AI? Korzyści z użycia systemów AI w aplikacjach oraz w codziennej pracy programisty	5
Czy AI to zagrożenie?	5
Wpływ AI na naszą produktywność	6
Kto na tym wszystkim zyska, a kto straci?	7
Nie zatrzymasz postępu. Dołącz do niego	8
Rozszerzenie doznań gracza	9
Realistyczne postacie NPC	10
Lepsza i wydajniejsza generacja zawartości proceduralnej	10
Balans poziomu trudności i rozgrywki	11
Obniżenie kosztów produkcji	11
Lepsza eksploracja danych	12
Co jeszcze? Przyszłe możliwości	12
Zagrożenia i wady	13
Metody zapobiegania problemom z AI	13
Dla kogo jest ta książka?	14
Ostrzeżenie — książka zawiera treści wygenerowane przez AI	14
ROZDZIAŁ 2. Wprowadzenie do OpenAI API oraz panel zarządzania OpenAI	16
OpenAI a ChatGPT	16
Cechy OpenAI API	17
Strona główna OpenAI	17
Podstawowe funkcje zarządzania kontem w OpenAI	19
Strona Piaskownica OpenAI API	22
Panel zarządzania — funkcje zaawansowane	23
ROZDZIAŁ 3. Wykorzystanie interfejsu programistycznego OpenAI API	24
Co chcemy osiągnąć?	24
Architektura aplikacji	24
Aplikacja SzybkiAgentAI_1 — pierwsze podejście. Proste zapytanie i odpowiedź z API	25
Aplikacja SzybkiAgentAI_2 — drugie podejście. Modyfikujemy styl odpowiedzi AI	30
Aplikacja SzybkiAgentAI_3 — trzecie podejście. Dodajemy historię konwersacji	33
Aplikacja SzybkiAgentAI_4 — czwarte podejście. Więcej niż jedna odpowiedź. Format obiektu JSON	37

ROZDZIAŁ 4. Praktyczne wykorzystanie OpenAI API	42
— gra Egzamin czarodzieja	42
Co chcemy osiągnąć?	42
Generacja poziomów gry za pomocą pomocy OpenAI	42
Definicja zadania	42
Struktura poziomu oraz testy poziomu	45
Walidacja poziomu	49
Generator poziomu	56
Stworzenie grafiki do gry	61
Więcej poziomów	63
Scena startowa, przygotowanie listy poziomów	64
Scena główna, ładowanie wybranego poziomu	67
Rozgrywka	70
ROZDZIAŁ 5. Przetwarzanie dużej liczby zapytań	76
w trybie wsadowym (batch)	76
Co chcemy osiągnąć?	76
Przetwarzanie wsadowe w OpenAI	76
Architektura aplikacji	79
Projekt programu GeneratorDanych	79
Projekt programu OpiszSpolke	80
Kod programu GeneratorDanych	82
Obsługa plików lokalnych	83
Klasa ObsługaOpenAIAPI	85
Główna część programu	90
Kod programu OpiszSpolke	92
Odczyt i interpretacja pliku Dane.dat	92
Główna część programu	94
Uruchomienie programów	94
Do samodzielnego wykonania	95
ROZDZIAŁ 6. Użycie skryptów po stronie serwera i OpenAI API	96
Co chcemy osiągnąć?	96
Instalacja usługi PlayFab w projekcie Unity3D	97
Konfiguracja konta w PlayFab	98
Obsługa PlayFab w kodzie gry (projekt EgzaminCzarodzieja)	99
Konfiguracja aplikacji funkcji w chmurze Azure	101
Kod źródłowy funkcji Azure KontrolaOpenAI	104
Instalacja (deployment) funkcji na serwerze Azure	111
Konfiguracja ustawień PlayFab dla funkcji Azure	113
Dalsza część kodu obsługującego funkcję serwerową w projekcie EgzaminCzarodzieja (Unity)	113
ROZDZIAŁ 7. Tworzenie grafiki za pomocą OpenAI API	117
Co chcemy osiągnąć?	117
Szkielet aplikacji	117
Scena główna	118
Scena galerii	118
Scena tworzenia obrazów	121
ROZDZIAŁ 8. Przyszłość AI i OpenAI API	126