

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Иванова А. Д. «Эвакуационное моделирование на основе клеточных автоматов» // Интернет-журнал «НАУКОВЕДЕНИЕ» Том 9, № 3, 2017
2. Белкарян А. Л., Акопов А. С. «Моделирование поведения толпы на основе интеллектуальной динамики взаимодействующих агентов» // Бизнес-информатика № 1 (31), 2015 С. 69-77
3. Dirk Helbing, Illés Farkas, Tamás Vicsek «Simulating dynamical features of escape panic» // Nature Journal, 2000/09/28
4. Мезеря В. В., Щербатюк П. І. «Метод калібрування коефіцієнтів математичної моделі симуляції поведінки натовпу» // Подано на VII Всеукраїнську науково-практичну конференцію «Наукова Україна: проблеми сучасності та перспективи майбутнього», 2018
5. В. В. Мезеря, П. І. Щербатюк «Механічний підхід до моделювання поведінки натовпу» // Подана в редакцію журналу «Актуальні проблеми автоматизації та інформаційних технологій», 2018
6. Johannes Moersch, Howard Hamilton “Hybrid Vector Field Pathfinding” // University of Regina, CS 408/808 Course
7. Fatema Tuj Johora, “Dynamic Path Planning and Movement Control in Pedestrian Simulation” // Master Thesis, TU Clausthal, Clausthal-Zellerfeld, Germany, 2017
8. Cherif Foudil, Djedi Nouredine, Cedric Sanza and Yves Duthen “Path Finding and Collision Avoidance in Crowd Simulation” // Journal of Computing and Information Technology - CIT 17, 2009, 3, 217–228
9. Jani Strandberg, Saku Metsärinne “Pathfinding in agent-based people flow simulation” // MS-E2177 Seminar on Case Studies in Operations Research
10. Pelechano, N., Allbeck, J.M. and Badler, N.I. (2007), “ Controlling individual agents in high - density crowd simulation ”, Proceedings of the 2007 ACM SIGGRAPH // Eurographics Symposium on Computer Animation, Eurographics Association, pp. 99 – 108.

11. Guy, S.J., Chhugani, J., Curtis, S., Dubey, P., Lin, M. and Manocha, D. (2010), “Pedestrians: a least - effort approach to crowd simulation ” // Proceedings of the 2010 ACM SIGGRAPH/Eurographics Symposium on Computer Animation, Eurographics Association, pp. 119 – 128
12. The Station nightclub fire [Электронный ресурс] // https://en.wikipedia.org/wiki/The_Station_nightclub_fire
13. Xiao Cui, Hao Shi "A*-based Pathfinding in Modern Computer Games" // IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security, VOL.11 No.1, January 2011, pp. 125-130
14. Masoud Nosrati, Ronak Karimi, Hojat Allah Hasanvand, "Investigation of the *(Star) Search Algorithms: Characteristics, Methods and Approaches " // World Applied Programming, Vol (2), No (4), April 2012, 251-256
15. Adrien Treuille, Seth Cooper, Zoran Popovic "Continuum Crowds" // University of Washington, SIGGRAPH, 2006, pp. 1160-1168
16. O. Burchan Bayazit, Jyh-Ming Lien, and Nancy M. Amato "Better Group Behaviors Using Rule-Based Roadmaps" // Springer Tracts in Advanced Robotics, February 2003
17. A.Botea, M.Mueller, and J.Schaeffer, “Near optimal hierarchical path-finding” // Journal of game development, vol.1, no.1, 2004, pp.7-28.
18. P. Tozour, “Building a near-optimal navigation mesh” // AI Game Programming Wisdom, Charles River Media, America, 2002, pp.171-185
19. Crowd Modelling Tool [Электронный ресурс] // <https://github.com/mevv/crowd>
20. Benefits of Open Source Software for Businesses [Электронный ресурс] // <https://www.bluespark.com/blog/5-benefits-open-source-software-businesses>
21. Five Essential Marketing Strategies For Any Startup [Электронный ресурс] // <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2018/05/30/five-essential-marketing-strategies-for-any-startup>
22. What exactly is a startup? [Электронный ресурс] // <https://www.investopedia.com/ask/answers/12/what-is-a-startup.asp>