コンピュータオセロ（AI＆CG）

（知能工学科３年次実験）

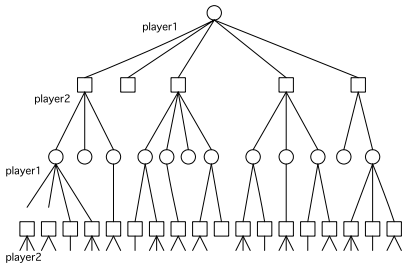
以下の３テーマの学生実験を通してコンピュータ同士が対戦するオセロプログラムを作成します.

人工知能（AI）実験

コンピュータで**知的処理を実現**する技術を学び，次の一手を考える**思考**部分を作成します.

・最善手を選択するには？

何手か先に起こりうる局面を探索により調べあげ，定石や戦略を用います.

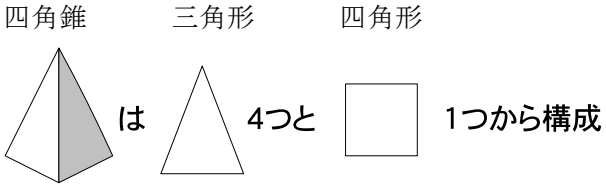


コンピュータグラフィックス（CG）実験

コンピュータの持つ**情報を分かりやすく表現**する技術を学び，オセロの盤や駒を**３次元的に表示**する部分を作成します.

・盤や駒を表現するには？

コンピュータ内部に用意された３次元空間内で多角形をつなぎ合わせます.



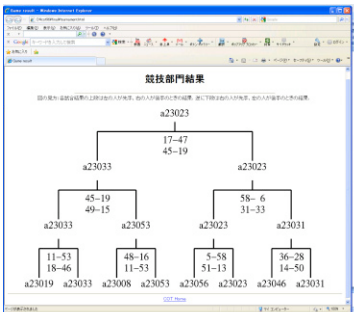
システムプログラミング実験

分散処理技術を学び，**思考部分と表示部分を結合**して**コンピュータ同士を対戦**可能にします.

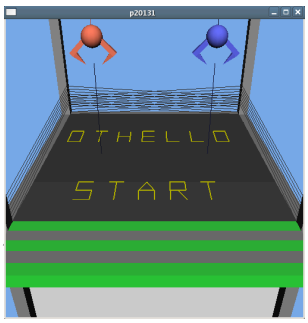
☆★☆

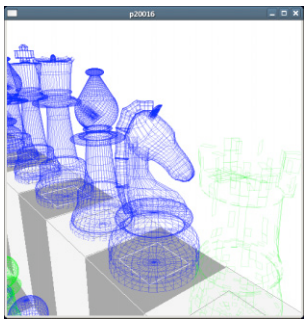
例年開催される発表会においてその強さと美しさを競い合います.

第 11 回コンピュータオセロ大会の様子
The 11th Computer Othello Tournament
(COT2006)



AI 部門決勝
トーナメント
(COT96)





CG 部門
(2009)

オープンキャンパス会場では
昨年度の優勝者のプログラムと
対戦することができます！

☆★☆