コンピュータオセロ（AI＆CG）

（知能工学科３年次実験）

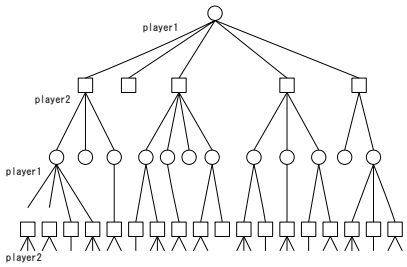
以下の３テーマの学生実験を通してコンピュータ同士が対戦するオセロプログラムを作成します.

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.



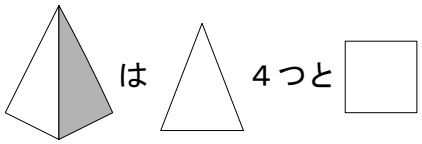
コンピュータグラフィックス(CG)実験

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.

四角錐　三角形　四角形



は　４つと　１つから構成

システムプログラミング実験

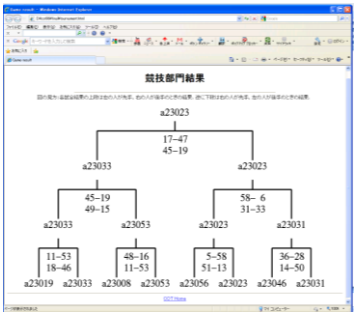
分散処理技術を学び，**思考部分と表示部分を結合**して**コンピュータ同士を対戦**可能にします.

☆★☆

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.

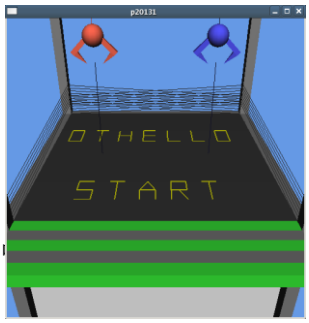
第 11 回コンピュータオセロ大会の様子
The 11th Computer Othello Tournament
(COT2006)

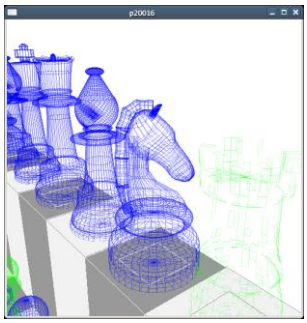
AI 部門決勝トーナメント
(COT96)



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！

CG 部門作品
(2009)





☆★☆