

電気通信大学 平成17年度シラバス

授業科目名	情報システム学特別講義2		
英文授業科目名	Special Lecture on Information Systems 2		
開講年度	2005年度	開講年次	
開講学期	後学期	開講コース・課程	博士前期・後期課程
授業の方法		単位数	2
科目区分	情報システム学研究科-情報ネットワーク学専攻-特講科目		
開講学科・専攻	情報ネットワーク学専攻		
担当教官名	松原 仁		
居室			

公開E-Mail	授業関連Webページ

<p>【講義の狙い，目標】</p> <p>一言で言うと，「将棋でコンピュータが羽生名人に勝つのはいつか，サッカーでロボットチームがワールドカップ優勝チームに勝つのはいつか」について述べる．</p> <p>97年にチェスの世界チャンピオンにコンピュータが勝利した．しかしまだ将棋や囲碁ではコンピュータは名人に遠く及ばない．将棋，囲碁，チェスなどの思考ゲームを中心にして，コンピュータでゲームをうまくプレイするためにアルゴリズム，システム，ハードウェアなどをどう工夫しているかを理解する．担当教官はロボットにサッカーをプレイさせるロボカップに発足のときから関わっているため，サッカーをうまくプレイさせるための工夫についても説明したい．</p>
--

<p>【内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1．ゲーム情報学とは 2．性質によるゲームの分類 3．ゲームの必勝法とは 4．ゲームのための基本的なアルゴリズム 5．チェス，将棋，囲碁などのゲームの研究の歴史 6．ゲームのための最先端のアルゴリズム 7．ロボカップにおけるロボットの工夫
--

電気通信大学 平成17年度シラバス

【教科書，参考書】

教科書：特に設けません

参考書：松原仁・竹内郁雄編：ゲームプログラミング，共立出版（1997）

松原仁・竹内郁雄他：ロボットの情報学，NTT出版（2001）

他（授業中に指示します）

【予備知識】

人工知能に関する基本的な講義を履修していることが望ましいですが，履修していなくても受講は可能です。

【演習】

特に演習は行ないませんが，レポートを出します。

【成績評価】

受講人数によりますが，出席とレポートによって成績をつける予定です。

【その他】

特に将棋，囲碁，チェスなどに詳しい（ルールを知っている）必要はありません。