

体験授業

J-2 ★体験授業「コンピュータゲームの仕組み」(西野 哲朗 教授)

場所：総合研究棟 3階 306AV 教室

時間：15:00 ～ 16:00 (60分)

コンピュータゲームは、人工知能の一分野として長年研究が行われてきました。そして最近では、チェスのチャンピオンを負かすまでの実力になりました。このようなコンピュータゲーム・プログラムの実現には、ゲーム理論などの数理的手法が数多く応用されています。そして、最近では、コンピュータ・ネットワーク上での証券取引やオークションにもゲーム理論が応用されようとしています。このように、発展著しいコンピュータゲームの仕組みを具体的に理解していただくために、カードゲームの大貧民をプログラムとして実現する方法をやさしく解説します。プログラミングに関する知識は一切不要ですので、ゲームに興味のある方は、気軽にご参加下さい。(20分)