

ゲームと人工知能

池上 蒔典(Ikegami Makinori)

進化のシミュレータ

- 世界には植物と動物が居る
- 動物は遺伝子の方向に移動する
- 動物は食べる
- 等な.d...

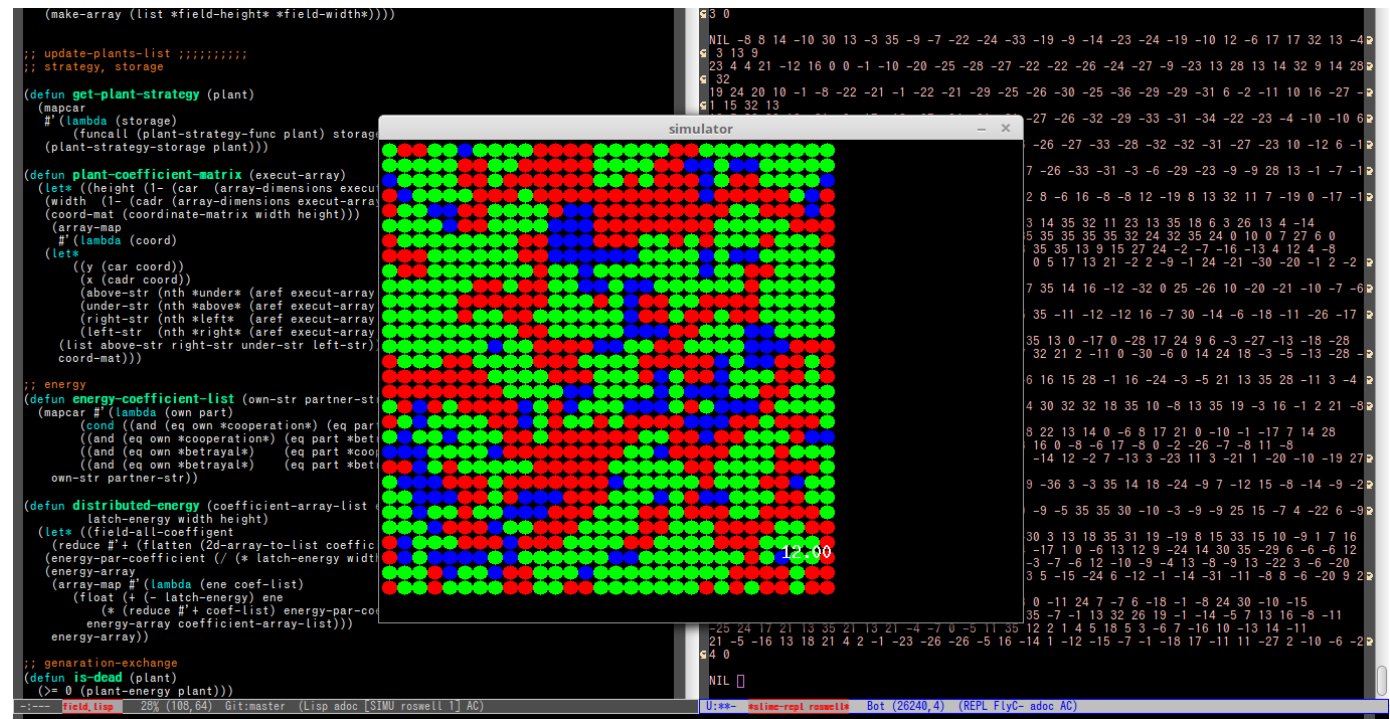
The image displays a side-by-side comparison of a Haskell program and its output. The left pane shows the source code, and the right pane shows the resulting ASCII art visualization.

The Haskell code on the left is a simulation of a game, likely a variation of Conway's Game of Life. It defines a `Field` type as a list of lists of `Int`s, where 0 represents an empty cell, 1 represents a grass cell, and 2 represents an animal. The code includes functions for generating a random field, updating the field based on the rules of the game, and displaying the field. The main function `main` initializes the field and enters a loop to update and display the field repeatedly.

The output on the right is an ASCII art representation of the game state. It uses characters like `.` for empty cells, `G` for grass, and `A` for animals to create a visual representation of the simulation. The output shows a grid of characters that changes over time as the simulation progresses. The output is generated by a program named `test/test`.

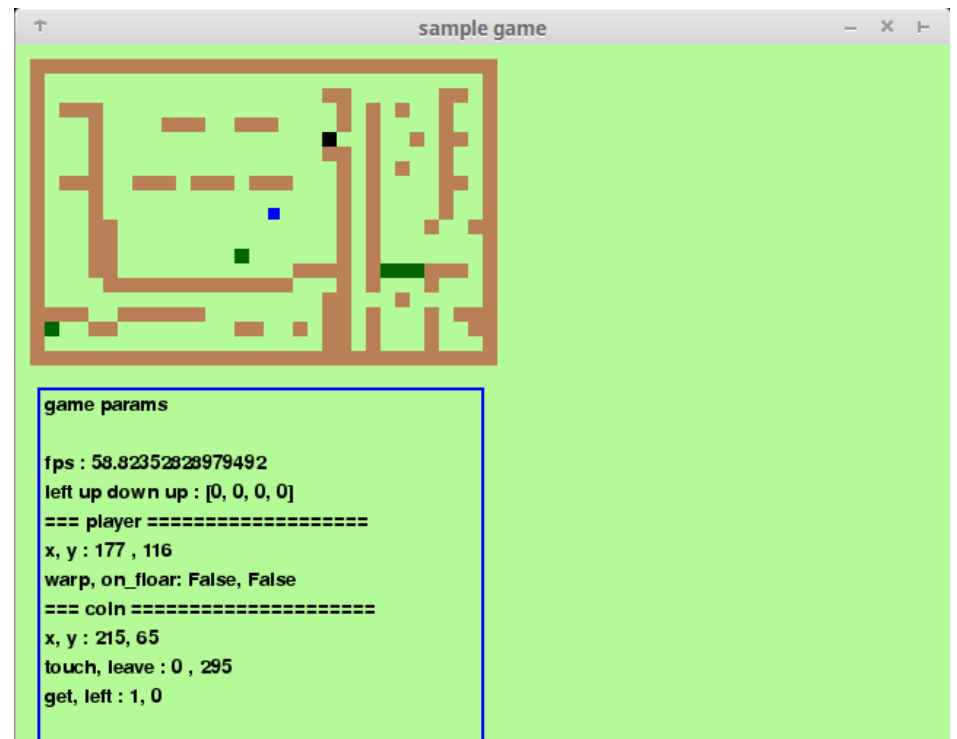
四人の森林

- 囚人のジレンマが二次元に
- 木は、周囲の8つの木と取引
- 取引
 - 協力
 - 裏切り



コイン集めゲーム

- コインを集めるゲーム
- ニューラルネットワークで学習させてみた



今後について

- 囚人の森林
 - 他の戦略の追加
 - UIの変更
- コイン集めゲーム
 - 強化学習
 - マルチエージェント → 紅白対決
 - 高速化
- 自己組織化マップと再帰型ニューラルネットを融合
- サッカーのシミュレーション
- 計算資源の獲得
- 等等