



오목 인공지능 형성 설계과제 최종 보고서



교과목명 : 자료구조와 실습

담당교수 : 정 준호 교수님

프로젝트명 : Ω目

학번 : 2016110056

이름 : 박승원

날짜 : 2016년 11월 15일

차 례

제 1 장	서론	3
제 1 절	설계과제 목적	3
제 2 절	설계과제 내용	3
제 3 절	진행일정 및 개인별 담당 분야	3
제 2 장	프로그램의 구조 및 구성	4
제 1 절	전체 구성도	4
제 2 절	프로그램 세부 구성	4
2.1	Tree 구조와 파일	4
제 3 장	결과 및 토의	5
제 1 절	프로그램 테스트 결과	5
제 2 절	수행 결과에 대한 토의	5
제 3 절	기타	5
제 4 장	부록	6

과제 요약서

설계 과제명 학습형 오목 인공지능 형성

주요기술용어 인공지능, Machine Learning, 오목, 해싱, 이진트리

1. 과제목표 오목 게임의 기초적인 룰만을 바탕으로 컴퓨터끼리의 대국을 통하여 실력을 늘려나가는 학습형 인공지능을 형성한다.

2. 수행 내용 및 방법 C를 이용하여 Makefile 프로젝트로 프로그램 작성

3. 수행 결과 우리

4. 결과 분석 어느 정도 사람과 두어볼 수 있는 오목 인공지능이 형성되었다.

제 1 장

서론

제 1 절 설계과제 목적

- 창의적 사고 및 다양한 방법을 통한 문제 해결 능력
- 여러 가지 제약조건을 고려한 효율적인 프로그램 설계 능력

제 2 절 설계과제 내용

제 3 절 진행일정 및 개인별 담당 분야

제 2 장

프로그램의 구조 및 구성

제 1 절 전체 구성도

제 2 절 프로그램 세부 구성

2.1 Tree 구조와 파일

```
root
├── Makefile : 하위 디렉토리의 Makefile들을 실행시킴
├── serverip.cfg : 클라이언트가 서버의 IP주소를 찾을 파일
├── facility.txt : 자신의 업체의 시설 상황 파일
├── src
│   ├── Makefile
│   ├── server.cpp
│   ├── client.cpp
│   ├── console_front.cpp
│   ├── tcpip.cc : TCPIP 모듈
│   ├── tcpip.h
│   ├── reserv.cc : wrapper class
│   ├── reserv.h
│   └── reser.cc : C언어, List를 사용한 자료구조와 함수
├── gtk
│   ├── Makefile
│   ├── frontend.cc
│   ├── frontend.cpp
│   └── frontend.h
└── OBJ
    └── Makefile : obj파일들을 링크하는 역할
```

제 3 장

결과 및 토의

제 1 절 프로그램 테스트 결과

제 2 절 수행 결과에 대한 토의

제 3 절 기타

제 4 장

부록

매뉴얼 : 별첨

소스코드 : 별첨