

我的五子棋 AI 果然有问题

韩梓辰 夏星辰 周贤玮 赵云龙 张坤龙

2020 年 11 月 6 日

摘要

随着人工智能的发展,

关键词: 人工智能, 五子棋, 神经网络, 人工智障, TensorFlow

目录

1 项目背景	2
2 项目思路	2
3 项目算法	2
4 项目代码	2
参考文献	3

1 项目背景

近年来，人工智能的火热程度越来越高，我们几乎在各行各业都可以遇到人工智能，同时我们也可以利用人工智能帮助我们干很多事情。随着人工智能的发展，我们也发现，人工智能在很多领域超过了人类本身，2016 年 3 月，谷歌研发的人工智能—阿尔法狗与围棋世界冠军、职业九段棋手李世石进行围棋人机大战，以 4 比 1 的总比分获胜，震惊了棋坛；2016 年末 2017 年初，该程序在中国棋类网站上以“大师”（Master）为注册账号与中日韩数十位围棋高手进行快棋对决，连续 60 局无一败绩，当人们知晓的时候，无不对人工智能的力量感到佩服；2017 年 5 月，在中国乌镇围棋峰会上，它与排名世界第一的世界围棋冠军柯洁对战，以 3 比 0 的总比分获胜，取得了围棋界的王冠。围棋界公认阿尔法围棋的棋力已经超过人类职业围棋顶尖水平。由于在战胜人类方面，人工智能越来越强，我们对这个方面觉得研究意义并不会特别大了，所以我们决定转换方向，即通过反向思路实现，

2 项目思路

整体项目思路是通过是将整个棋盘视作矩阵，通过

3 项目算法

4 项目代码

参考文献

- [1] naka. J., The weakest Othello, Takujin Yoshida.Thoroughly dig into the inside of the development!(2019-7-25) [2020-09-01]<https://ai-trend.jp/business-article/interview/othello-cto-interview>
- [2] 李金洪 深度学习之 TensorFlow [M] . 北京. 机械工业出版社, 2018-3