

## プログラミング方法論 - 第3回 T2 議事録

<会議名> プログラミング方法論（第3回） 進捗報告

<日時> 2025年5月15日（木）13:25 - 15:15

<場所> 工学部4号館303

<参加者（敬称略）> 乃村

T1: 高尾, 藤原, 重見, 平田

T2: 大槻, 片山, 田中, 鄭

T3: 内田, 吉村, 下稲, 飯田

<資料> scrapbox 参照 (url: <https://scrapbox.io/2025PM2/>)

## 1 議論概要

### 1.1 MCP の目的について

1. 本来概要とは、それ以降の説明と対応してあるべきである。したがって、ただ抽象的な内容を書くのではなく、今回のプロジェクトで行ったことから逆算的に考えて、図などを作成し、概要を説明するべきである。 (乃村)
2. そのために、他のメンバーの作成内容を把握して、概要を作成するべきである。 (乃村)
3. RAG とどう違うのか、また、RAG のどのような問題があって MCP が生まれたのか示してほしい。 (乃村)

### 1.2 MCP の構成についての調査

1. Anthropic 社の HP から引用したアーキテクチャの図はわかりにくい。 (乃村)
2. 例えば、アーキテクチャの図内で、"client 1"は何なのか明示したり、具体的なツール名を用いたりしたほうがわかりやすい。 (乃村)
  - (a) "client 1"などが何を指すのか具体的な名前を明示する。 (田中)
3. クライアントが実際どのようなものなのか？ (乃村)
  - (a) 現在はホストとサーバの仲介役という認識である。 (田中)
4. MCP は具体的なコードを書いてみたからこそわかることもあるため、実装からわかったことを盛り込んだ形で作成することが望ましい。 (乃村)

5. シーケンス図はホスト，クライアント，サーバの関係を示すより，LLM，クライアント/ホスト，サーバの関係および間でやりとりされるプロンプト例があると良い。(乃村)

### 1.3 MCP のプロトコルに関する調査

1. クライアントとサーバ間の通信の流れを示した図の説明は重要ではない。(乃村)  
  
(a) LLM/Client/Server のやりとりの説明が重要である。(乃村)
2. 天気を聞くシナリオだと，tools 要求に対しての返答が単純（一つのツールしか返ってこない）なため，複数のツールが返答されるようなシナリオを用いたほうが良い(乃村)
3. MCP のユニークな部分を主張してほしい(乃村)  
  
(a) 例えば，MCP は LLM を用いることで自然言語で指示することができることや，文法は JSON で指定するだけでシンプルな構造であるなど。(乃村)  
  
(b) RAG との違いも示すと良い．RAG だとできない例が示してあると良い。(乃村)

### 1.4 MCP を取り巻く環境の変遷

1. この節では，MCP の歴史について述べ，今後の展望や課題点にも触れる．また，RAG との違いについても触れる。(片山)  
(a) MCP 関連の話題や最近の動向をまとめる試みは面白いと思う．また，RAG との違いについての説明があるのも良い。(乃村)

## 2 次回予定

<内容> スライドチェック 1

<日時> 2025 年 5 月 29 日（木）13:25 - 15:15

<場所>工学部 4 号館 303