

製作有個性的 AI

人類行為裡所謂的**個性**在表現上是一種**選擇的機率**，假如一個人喜歡吃麵，那它所表現出來的是會優先獲大機率得在吃飯時選擇麵食，一個人樂觀開朗，那就是他在遇到事情時會以正向的方面來看待。

為了做出**個性**，首先要先列出**性格**，每一個性格就是一個參數，會根據機率來影響每次問題的選擇，假設有兩個機器人分別是友善、熱情地 **A** 機器人和不友善、冷漠的 **B** 機器人。性格上前者就是高機率的友善和高機率的熱情，相對的後者就是低的友善和低的熱情，然後有下列問題:「早安！今天天氣真好！」，然後文字庫裡有下列回答可選擇:

回答	標籤
是啊！天氣真好	友善 80 熱情 50
是啊！我也這麼覺得，天氣真是舒服	友善 80 熱情 80
恩	友善 50 熱情 20
隨便、都行	友善 30 熱情 0

各項得值都是 0~100

當 **A** 機器人來回答這題時，因為有高友善和高熱情，它在「友善」、「熱情」分別有高機率**骰**出高數值，因此選擇前兩項回答的機率較高。

當 **B** 機器人來回答這題時，因為低高友善和低熱情，它在「友善」、「熱情」分別有低機率**骰**出高數值，因此選擇後兩項回答的機率較高。

如此一來經過幾次的對答之後就會感受到兩者之間的「個性」差別，因為回答的關西可以感覺何者較友善。

不過這是在單一題目的情況之下，在多個題目時為了避免有太大的不協調，應該再加入一個限制，兩個回答之間的數值不能差太多，可能要有個區間，免得出現「人格分裂」的情形。

再加入一些其他的條件，像是喜好、有興趣的話題、口頭禪之類的，等性格的數量夠多時就能夠更完整的塑造出鮮明的個性。

而為了讓對話更加自然，話題要有相關性，不要突然跳出不相干的話。