卒論の目次

5 実行結果
    5.1 Unityの出力画面の図
    5.2 実際の会話
    5.3 アルゴリズムを追加した後の会話

6 結論
    6.1 アルゴリズムの追加による出力の変化
    6.2 Googleを用いた会話の話題推定の精度
    6.3 簡単にアルゴリズムを追加できたか

7 参考文献

ーーーーーーーーーーーー
メモ
設計の部分ではコンセプトを伝える(図や画像を使う)
実装の部分ではソースコードを用いて丁寧に実装がどうなっているのかについて解説する

水野さんメモ
・1章の近年の人工知能を機械学習にしたほうがしっくり来る
・DeepLearningの話を入れるならニューラルネットワークについても入れろ

・一般的な人工知能開発フレームワークにテンソルフローを入れよう

・提案、設計、実装は同じような内容で良いけど同じような流れで説明すること
・ちゃんと提案　設計　実装　の内容を分別して記述すること

・実装のUnityとの通信のWebsocketとかは実際3章の設計にあたる（実装をしていないから）
    ー送信する情報はこういう設計になっていてすぐに送れるとか
    ー受信する情報はこういう設計になっていてすぐに解析できるとかは３の設計に当たる

・同じくGoogleApiを利用するということを伝えるのも3章の設計に当たるはず
    ーだけど頻出単語表を作成する部分は実装したよね
    ー形態素解析とか
    ーそれは実装のプログラムの部分に書かないとだめぽ

・実装の部分でソースコードレベルで書くもの
    ー3行でアルゴリズムを追加できるとか
    ーインターフェイスはこうなってるとか

3章の全体の設計の部分はどちらかと言うと設計というよりも提案のところかな

今の2.2のところにこういう全体の設計で行きますよって書くことになる。
コレは多分書いていたら気づくことだけどねって行ってた

ーーーーーーーーーー

保存

解析アルゴリズムのみの開発
解析済み情報の共有
対話アルゴリズムのみの開発
Unityとブラウザによる入出力の完備