昨年のルール上での最終Jockeyプログラム

田中　健人

ここでは、以下のタスクで選定したプログラムで実装した結果を評価する。

<https://trello.com/c/QY4frllM/21-%E6%98%A8%E5%B9%B4%E3%81%AE%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%A7%E3%81%AE%E3%82%A2%E3%83%AB%E3%82%B4%E3%83%AA%E3%82%BA%E3%83%A0%E9%81%B8%E5%AE%9A>

pab\_cal3\_dep1とbeamSearchに対して、公式のルールと同じで、1ゲームplayerを交代し2レースで構成。今回作成したAIをjockeyと呼ぶ。

11種類のコース全て、11ゲーム行い、より多くゲームで勝利したほうが、最終的な勝ちとする。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | beamSearch | pab\_cal3\_dep1 |
| jockey | 〇  5-4(2) | ×  4-5(2) |

<jocky VS beamSearch>

player1 : jockey /player2 : beamSearch

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sample | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| (player1)-  (player2) | ４５-５１ | 23.8-26 | 48-42 | 380-79 | 80-77 | 50-28 | 200-200 | 32.3-39.2. | 35.8-41.5 | 18-20 | 30-31.3 |

player1 : beamSearch /player2 : jockey

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sample | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| (player1)-  (player2) | ４９-43 | 24-25.8 | 42-47 | 82-380 | 75-78 | 27-50 | 200-200 | 38-35.3 | 41-38.75 | 18-20 | 32-24.8 |

ステージ3,6で無駄な挙動。要検討。

<jocky VS pab\_cal3\_dep1>

player1 : jocky/player2 : pab\_cal3\_dep1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sample | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| (player1)-  (player2) | 45.5-48.8 | 22.6-26.5 | 200-200 | 79-380 | 74-77.8 | 51-52 | 200-200 | 37.3-35.8 | 37.8-40.8 | 19-23 | 30.8-29 |

player1 : pab\_cal3\_dep1/player2 : jocky

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sample | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| (player1)-  (player2) | 49-43 | 24.3-25.8 | 49-200 | 380-84 | 77-72 | 50-51 | 200-200 | 37-35.8 | 37.8-66.8 | 18-23 | 33.4-32 |

ステージ2,6,8で無駄な挙動。要検討。

コストマップの工夫によって本当に改善されたとは言いにくい結果となった。

とくにコストマップによって想定外のバグが潜んだので、そのあたりを取り除いて改めて評価してみる必要がある。  
移植後に、改めてコストマップについては実装すべき。