　　　　　研究テーマ[アルゴリズムの変異とその効果]

[研究概要]

同じ目的を果たすシステムでの処理の複雑性やそれを任意に選択することを実現させるためのアルゴリズムをオセロのCPUを用いて研究する。

[オセロ概要]

オセロはつよさを選択することができるCPUと1対1の対戦を行い手数等からスコアを算出する難易度選択CPU対戦型オセロである。

CPU自体は一つであり難易度は8段階分かれている。選択された難易度によって1つのCPUの中で駒を指すという一つの目標に対して複雑性の向上やCPUの打ち方の変異を実現する。

[難易度変更の検証法]

チームメンバー4人で8段階CPUを全難易度プレイし、最終駒数によってスコアを算出。

そのスコアが難易度の数値と反比例するのかを検証する。

また、反比例していなければその原因も調べることにする。

[研究最終目標]

今回のアルゴリズムに対する研究の最終目標は同じ目標を目指すアルゴリズムが算出する複雑性の段階化をオセロゲームにて可視化することである。

[主な制作物]

・オセロCPU(難易度8択)←アルゴリズム研究の肝

・オセロゲーム自体の基盤システム

・オセロGUI(今回の研究において必須ではない)