

# 計算機科学実験 2 ソフトウェア報告書 2

安済翔真

2022 年 10 月 18 日

IgnoreObstacleAgent を拡張して敵のないシーン (MainTask2) のステージに取り組んだ。

## 実施内容

まず、すでに実装されている IgnoreObstacleAgent を用いて MainTask2 を実行した。IgnoreObstacleAgent では穴を避ける処理が書かれていないため、図 1 のように穴へそのまま落下していった。

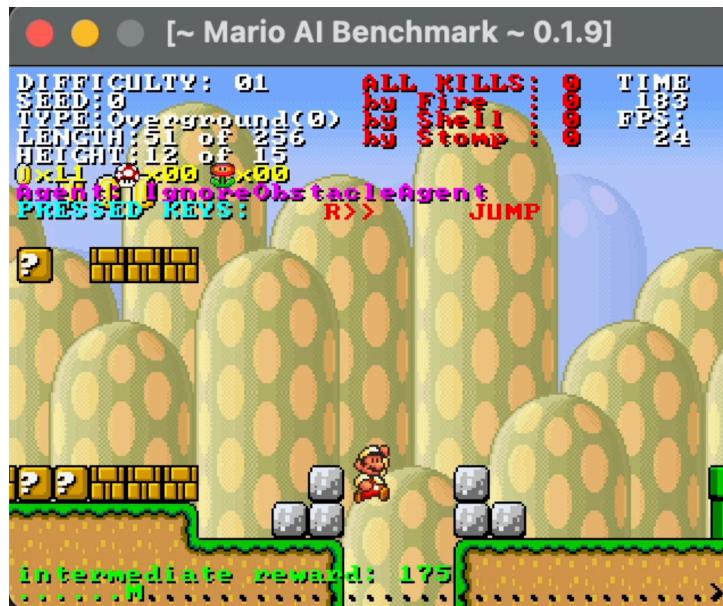


図 1

そのため、次に、自身の目の前 (1 つ右のマス) に穴がある場合はジャンプするというコードを書いた。「穴」というのを表現するところで少し苦労した。例えば空中のブロックなどから落ちる場合などは、落ちても下に地面があり無駄にジャンプをする必要がないため、このようなケースを「目の前に穴がある場合」と区別しようとしたためである。これらを穴と区別しようとすると、「自身の足元の高さよりも下側にブロックがない」ということを確認する必要が生じ、MarioAI のコー

ドに慣れていないこともあってかなり苦労した。結局最終的には空中のブロックから落ちる場合なども区別せず、「自身の目の前の足元にブロックがなければジャンプをする」という方針で進めることにした。

目の前に穴がある場合はジャンプする機能を実装した上で実行してみたところ、図 2 の赤丸の部分でジャンプをした時、勢いが足りずそのまま穴に落ちてしまった。そこで、reset メソッドの中で action[Environment.SPEED\_KEY] を true にすることで常に走った状態にし、勢いで穴を飛び越えることを試みた。その結果予想通り穴を飛び越え、ステージをクリアすることができた。

## 実行結果

穴などをうまく飛び越え、ゴールに辿り着くことができた。

## 結論と考察

今回は敵がいなかったため、SPEED\_KEY を常に押し続けた状態でもクリアできたが、Task3 ではファイアボルトを使うために SPEED\_KEY の扱いについてのコードも書く必要がある。また、ジャンプした後に穴がある場合はジャンプしないようにする、といった処理も書く必要がある。今回は運よくこの実装でもクリアすることができたが、Task3 に向けて改善していく必要があると感じた。



図 2

