

Chat-GPTに関する課題報告のまとめ

第1回

- ・ 蔭山君
 - ・ ノベルゲーム プログラミング
- ・ 滝澤君
 - ・ 幾何学模様 六芒星を書かせる
- ・ 郷君
 - ・ オセロプログラム プログラミング
 - ・ 数独、シューティング、麻雀、音楽、将棋 プログラミング
- ・ 吉賀君
 - ・ シューティングゲーム プログラミング
- ・ 森園君
 - ・ スロット プログラミング
- ・ 平野君
 - ・ おみくじ プログラミング
- ・ 島村君
 - ・ カレンダー 作成
 - ・ 利用者情報送信フォーム 作成
 - ・ チェス プログラミング
- ・ 森田（裕生）君
 - ・ c言語でテキストを入力するとそのテキストを表示するプログラム（テキストファイル操作プログラム）
- ・ 中村（友翔）君
 - ・ htmlでシューティングゲーム作成
 - ・ リバーシ プログラミング
- ・ 大和田君
 - ・ 文字入力をカラーコードで指定するプログラム
- ・ 大谷君
 - ・ ジャニーズのアイドルグループをHTMLで表示
 - ・ 方言（佐賀弁）で反省と感想を表現させる
 - ・ Chat-GPTに与えた文章は理解できたか？の確認
 - ・ OPEN-AIの歴史についてHTMLで表現

Chat-GPTの利用方法や課題

- 利用について
 - プログラミングをさせる
 - 自分の考えていたプログラムになっているか評価（相対評価）
 - 既知の事実を回答させる
 - 事実と生成された回答との評価（絶対評価）
- 利用中に
 - プログラミングでは
 - 段階的に細かい定義を与えていく
 - 追加で指示していく
 - ライブラリなどを明示的に指定する
 - Python-pygame
 - 日本語と英語（翻訳機能利用）での結果の違いを見る
 - 必要な機能を段階的に与えていく
 - 与えられた結果で実行して、その結果をフィードバックし、修正させる
 - 条件設定では一番目が最優先事項となっているようだ
 - 目的動作を小分けにすると確実なプログラムができた。それらを段階的に依頼する
 - 不規則な動きについてはランダム関数を多用してくる
 - 結果をそのまま実行してもエラーや望む結果は出ないことが多い
 - 細かい条件定義にはエラーが多い。挙動に関して記述方法が多様にある、保持している情報が満足ではない
- 考察と課題
 - いつもポジティブである
 - 頑張りますと回答してくる
 - 意見、改善点、要望を要求される
 - 回答が完ぺきではないこと知らせてくる
 - なぜ、出来なかったのかを質問してみる。
 - 質問が漠然としていると回答結果は満足できない
 - 作らせる側の知識レベル
 - Try & Error
 - 質問の問題点を指摘してくることがある
 - 定義を変えてみると結果が変わる
 - 有識者が利用すると大変便利である
 - 指示されたものはできる限り仕様に沿って結果を生み出す
 - 現在では得られた結果だけでは満足できず、人の手でコードの改良がどうしても必要である
 - 自分の認識との相違があり、食い違いも発生するが、学ぶことも多い