

卒業論文

ゲーム「2048」のプレイヤーについて

08-152021 金澤望生

指導教員 山口和紀 教授

2018 年 1 月

東京大学教養学部学際科学科総合情報学コース

概要

インターネットブラウザやスマートフォン上で遊ぶことのできるパズルゲーム「2048」をプレイする AI の改良を行った．改良には盤面上で最も大きな数のタイルが隅にあることを重視する独自のヒューリスティック「corner bonus」を使用した．(仮)

キーワード ゲーム AI , 機械学習

目次

第 1 章	導入	1
第 2 章	先行研究の紹介	2
第 3 章	本研究のアイデア	3
第 4 章	提案と実装	4
第 5 章	実験	5
第 6 章	考察と結論	6
	謝辞	7
	参考文献	8
	付録 A	9

第 1 章

導入

モチベーションや 2048 の基本ルール・指標について説明します。

第 2 章

先行研究の紹介

既存研究が使用している手法とプレイヤーの成績について説明します。

第 3 章

本研究のアイデア

本研究で導入しようとしている手法のアイデアについて説明します．

第 4 章

提案と実装

前章で説明したアイデアの具体的な提案とその実装方法を説明します。

第 5 章

実験

提案したアイデアの実験結果と既存研究の実験結果を比較します。

第 6 章

考察と結論

実験結果をもとに，結果の考察を行い，本研究をまとめます．

謝辞

謝辞を書きます。

参考文献

[1]

[2]

付録 A

表やプログラムリストの掲載が必要になったらここに掲載します。