

強化学習を用いた ゲーム**AI**の開発と評価

情報システム学系 4年 永井ゼミ
J21128 菊地圭

進捗状況-現状

- ・全然ダメ、バグまみれで先が見えない
- ・テトリス部分しかできていない
- ・強化学習における知識と理解が足りない

進捗状況-問題

- ・ 強化学習の成果報酬の設定、学習法の選択など
しようとするともバグが起きまくる
- ・ 誰かのを参考にしても理解が足りないために
自分にプログラムに落とし込めない
- ・ 強化学習のアルゴリズムの理解をしてプログラム作成
までに時間が足りないと思われる

進捗状況-解決策

- ・テーマの変更
 - 先が見えな過ぎてこれ以上は難しい
 - 7月ならテーマ変更もギリギリのタイミング

対話型**AI**による問題解決力の違いと評価

情報システム学系 4年 永井ゼミ
J21128 菊地圭

テーマの概要

- ・ 複数の対話型ai（ **ChatGPT**、 **Perplexity**、 **Gemini...etc**）に同じ内容を入力し、その答えがどのように違うか評価していく。
- ・ 入力する内容は、色々な参考書の問題を解かせることを予定している。
理由は解があり、間違いを判定しやすいため。

今回の動機と目的

動機

- ・ 各対話型aiの答えにどのような違いがあるのか気になったため。

目的

- ・ 各対話型aiの問題解決力の違いの特定。

実験の流れ

これを繰り返しデータの収集をしていく

aiに問題を解かせる



答えが正しいか判定



間違いであれば、間違えた問題を解答を記録