

AIでオセロ大会

崇城大学

崇城大学情報学部では5月18日、AI(人工知能)を使ったオセロ大会を実施した。

コンピュータ・プログラム制作の面白さに触れてもらうことを目的に今年初めて開催した。同大会はオセロの盤面の各マスに点数をつけ、点数の高いマスから石を打つ戦略ファイナルをチームごとに制作し、その作り方で強さが決まり勝敗が決するというもの。

当日は、同大学情報学部棟6回を会場に、情報学科の新入生14

4人の19チーム(1チーム7人から8人)で、予選リーグと決勝トーナメントを争った。試合の結果、情報学部情報学科1年の是永拓海チームが優勝した。同大学では「同大会を通して、最先端の学びを体感し、大学らしい専門分野への学習意欲を高めると同時に、学びの理解を深める機会になれば」と話している。

2017年6月号 くまもと経済 P.141



▲優勝の賞状を手に笑顔を見せる是永拓海さんならびに優勝チームの面々。



▲モニターに映される盤面を見つめる学生ら



▲会場には学生ほか関係者ら約200人が詰めかけた