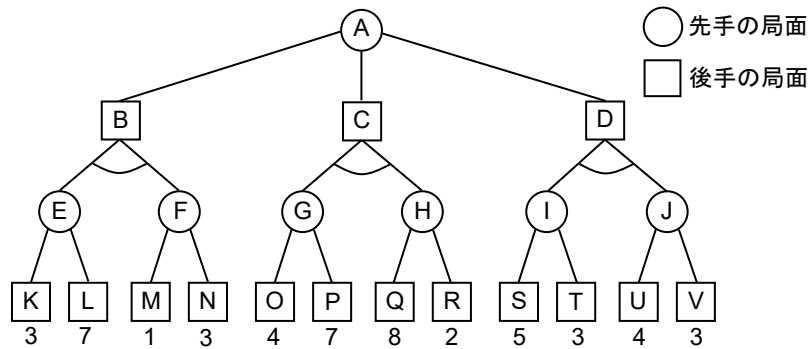


2. 下の図は、2人のプレイヤーが交互に手を打ち、ゲームを進めていく遷移を表現したゲーム木である。文中の空欄 a ~ e に当てはまるアルファベットなどを書きなさい。



この図では、ある先手番の局面から3手先の局面の評価値を示している。ミニマックス法を用いれば、これらの評価値から盤面 A での先手の手を決定することができる。その結果、選択されるパスは順に となる。

ところが、こうした探索はアルファベータ法により効率化を図ることができる。たとえば、ベータカットにより、先手の盤面 E, F, G, H, I, J における評価値をすべて求めなくても、後手の盤面 B, C, D における評価値を決めることができる。

つまり、縦型探索により左端から探索されるとすると、先手の盤面 の評価値よりも後手の盤面 の評価値の方が大きいことが判明した段階で、盤面 の評価値を見るまでもなく、後手の盤面 の評価値として、先手の盤面 の評価値が伝搬することが分かる。以上により、盤面 が枝刈りされたことになる。

- a (A →)
- b ()
- c ()
- d ()
- e ()

3. 人工知能に関わる, 次の各説明文に相当する用語 (授業において用いたもの) を答えなさい.

(a) 個別的な事実の集まりから一般法則を導く推論

()

(b) 与えられた情報が世界のすべてであり, それ以上の情報が後で得られないと仮定する

()

(c) エキスパートシステムにおいて, 専門家から獲得された専門知識がプロダクションルールなどの形式で表現されたもの

()