

10. 遷移関数、探索、総当たり

(人工知能)

URL: <https://www.kkaneko.jp/ai/mi/index.html>

金子邦彦



① 遷移関数を利用する人工知能の仕組み

②これから先の一連の行動（行動の並び）を経路（パス）と呼ぶという考え方

アウトライン

1. 遷移関数と探索
2. 総当たり
3. 総当たりのパス
4. 総当たりの例
5. 総当たりを行う人工知能
6. 2つの水差し

10-1 遷移関数と探索

エレベーターの遷移関数



- **状態**

エレベーターの現在の階数

- **行動**

エレベーターを上に移動させる（行動 1）か、
下に移動させる（行動 2）か、
その場に留まる（行動 3）

- **遷移関数**

行動 1 : もし、現在が最上階でなければ
階数 = 階数 + 1 . . . 階数が 1 増える

行動 2 : もし、現在が最下階でなければ
階数 = 階数 - 1 . . . 階数が 1 減る

行動 3 : 階数 = 階数 . . . 階数は変わらない

21 ゲームの遷移関数



- **状態**

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
19, 20, 21 ※ 最初は 0 である

- **行動**

**1 を足す (行動 1) 、 2 を足す (行動 2) 、 3 を足す
(行動 3)**

- **遷移関数**

行動 1 : (数 < 21 のときのみ可能)

数 = 数 + 1 . . . 数が 1 増える

行動 2 : (数 < 21 のときのみ可能)

数 = 数 + 2 . . . 数が 2 増える

行動 3 : (数 < 21 のときのみ可能)

数 = 数 + 3 . . . 数が 3 増える

遷移関数まとめ



- **遷移関数**は、**特定の行動**を取ったときに**現在の状態**がどの**ように変化するか**を定める**規則**である。
- **状態**は、**具体的な問題や状況**を表す。

遷移関数と状態は、AIの動作原理を理解し、問題解決能力を向上させるための重要な要素

探索、選択



遷移関数を用いることで、AIは可能な行動とその結果を予測し、その中から**最適な行動**を選択することが可能となる

そのための2つの段階「探索」と「選択」

• 探索

AIは**遷移関数**を使用して、**可能な行動**とその行動が引き起こす**新しい状態**を調べる。

• 選択

AIは、探索により得られた**新しい状態**を評価し、その中から最も目標達成に寄与する**行動**を**選択**する。

ゲームのAIの場合



- ① 遷移関数を使用して、現在の状態から可能な行動と、その結果導かれる新しい状態を調べる（探索）
- ② 探索の結果得られた新しい状態を評価し、ゲームに勝つという目標を達成する最善の行動を選択（選択）

チェス、囲碁、将棋などのゲーム

自動運転車のAIの場合



① 遷移関数を使用して、現在の状態から可能な行動と、その結果導かれる新しい状態を調べる（探索）

現在の状態：位置、速度、周囲の状況

可能な行動：加速、減速、左折、右折

② 探索の結果得られた新しい状態を評価し、安全に目的地に到着するという目標を達成する最善の行動を選択（選択）

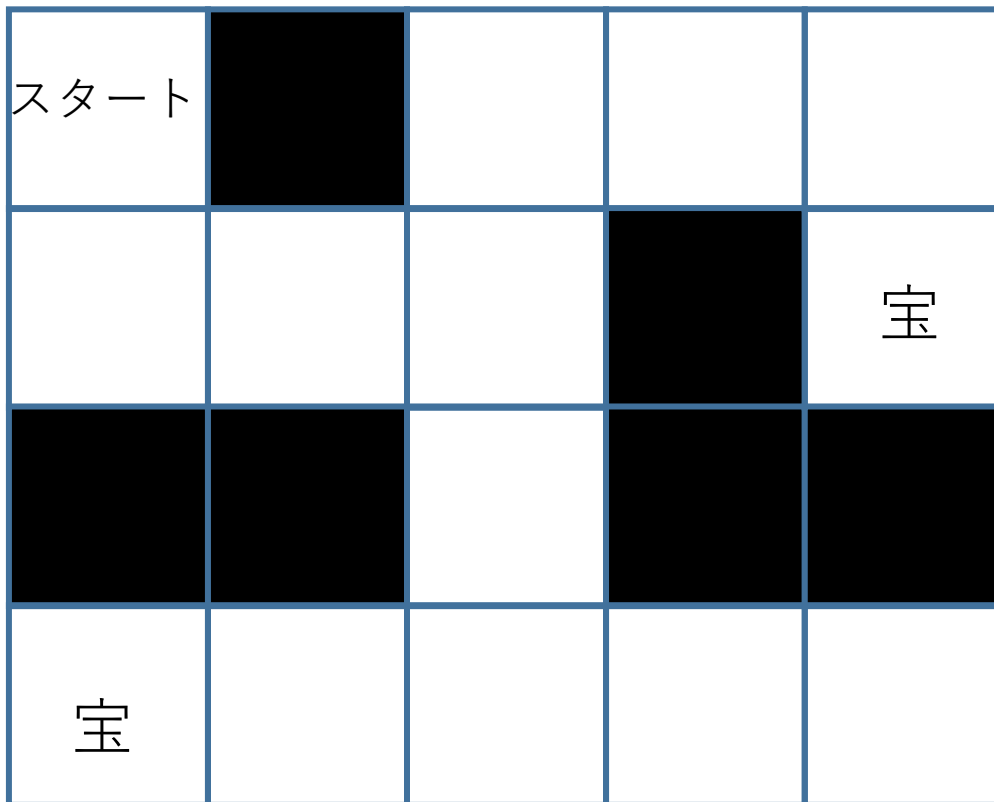
10-2 総当たり

総当たり



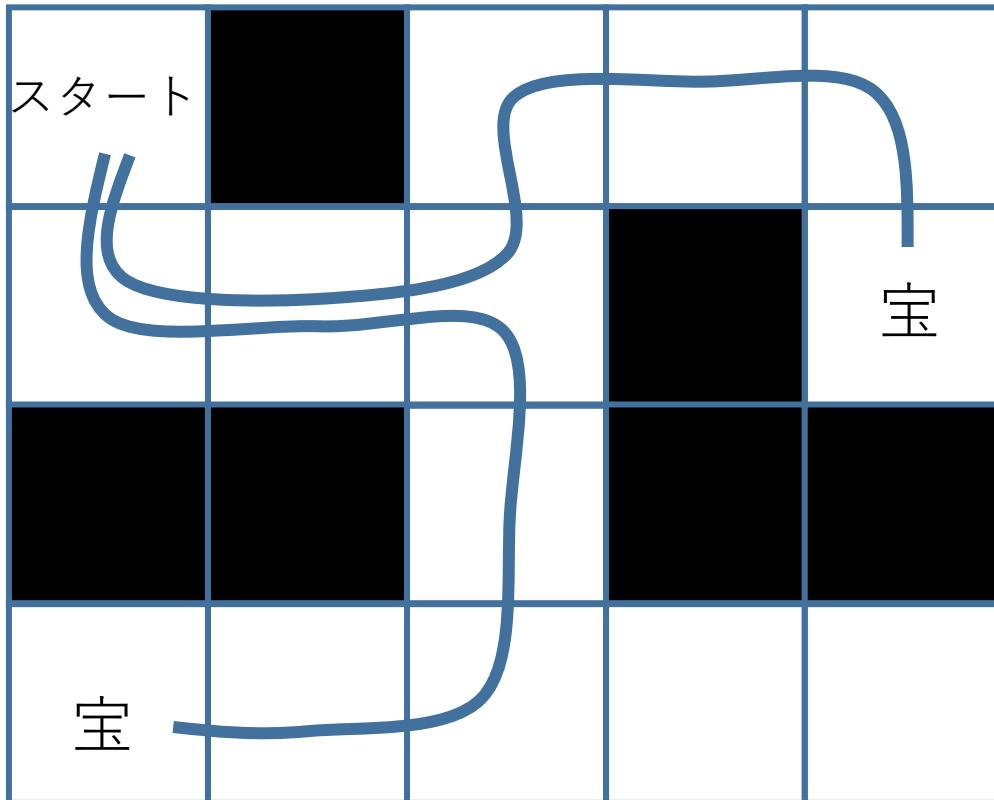
- **総当たり**は、**探索**の一種
- **可能なすべての行動を順番に試す**ことで、問題解決を行う
- 一連の行動のことを「**経路 (パス)**」と呼ぶことがある
- **総当たり**のメリットは、**全ての可能性を試しつくす**ことで、**最善の行動を選択**すること。

探索と経路 (パス)



- スタートから出発
- 迷路をたどり, 宝に至る**経路 (パス)**を探す

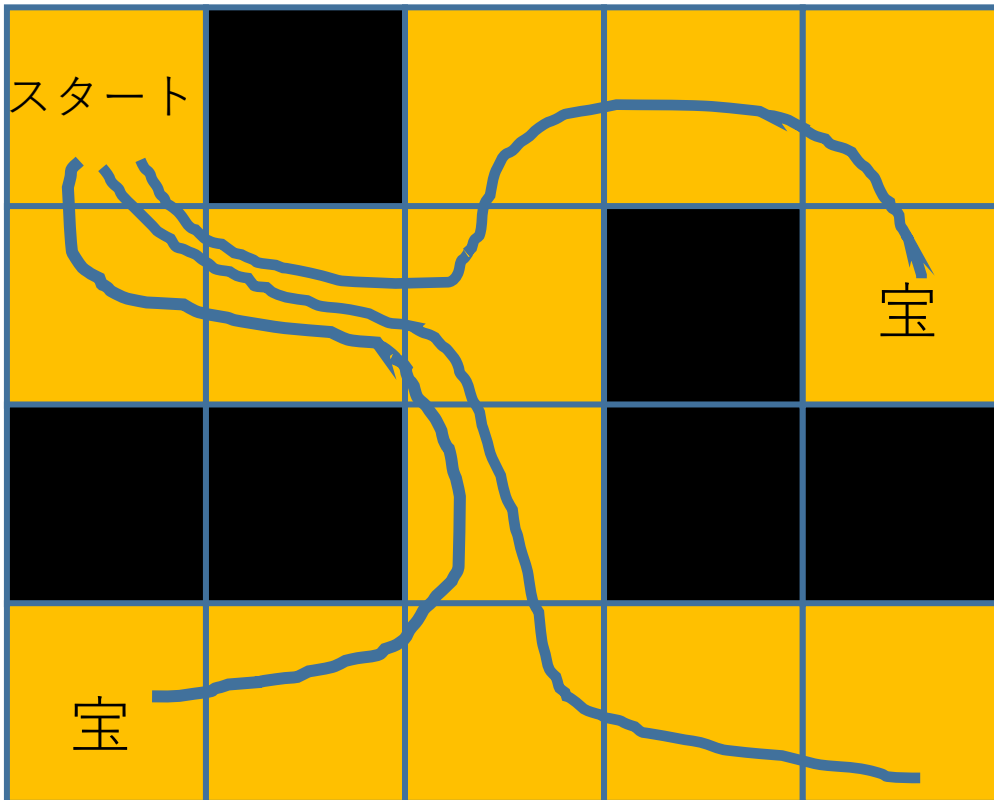
探索と経路 (パス)



- スタートから出発
- 迷路をたどり, 宝に至る**経路 (パス)**を探す

※ 同じ経路 (パス) を
2回試さないことは当
たり前

総当たり



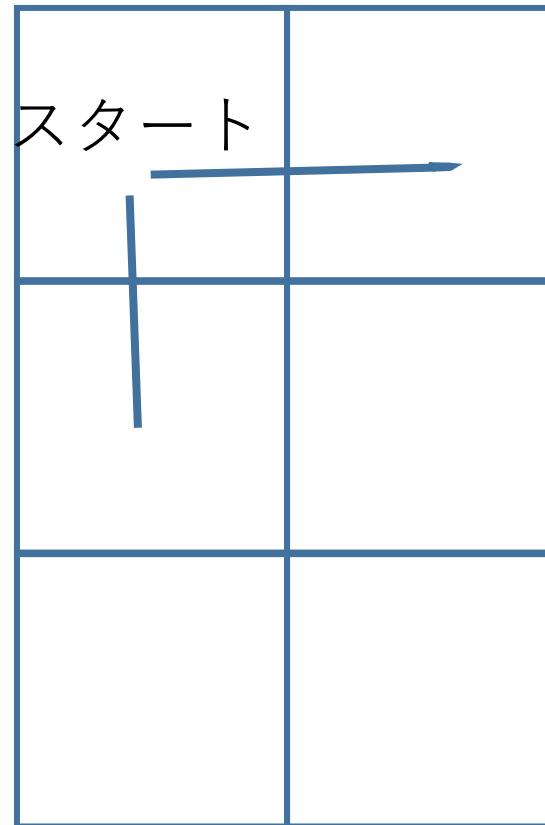
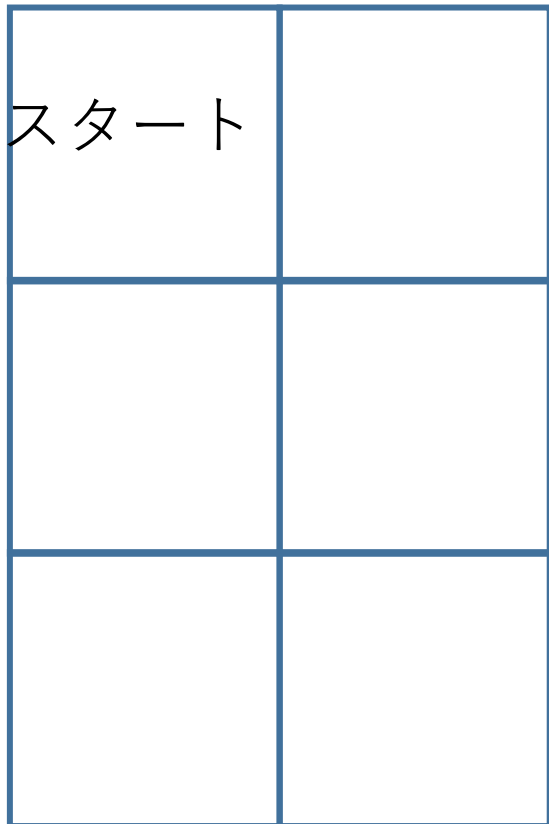
総当たりは、
可能なすべての経路
(パス) を試す

10-3 総当たりのパス

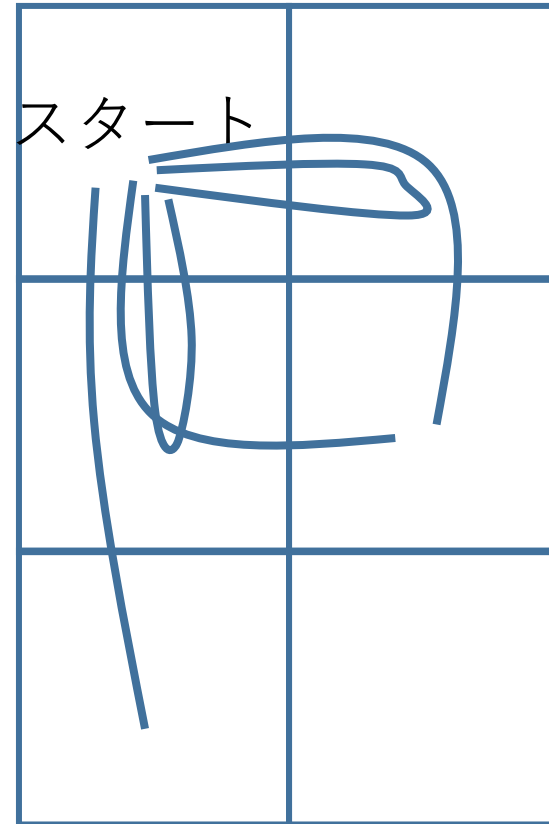
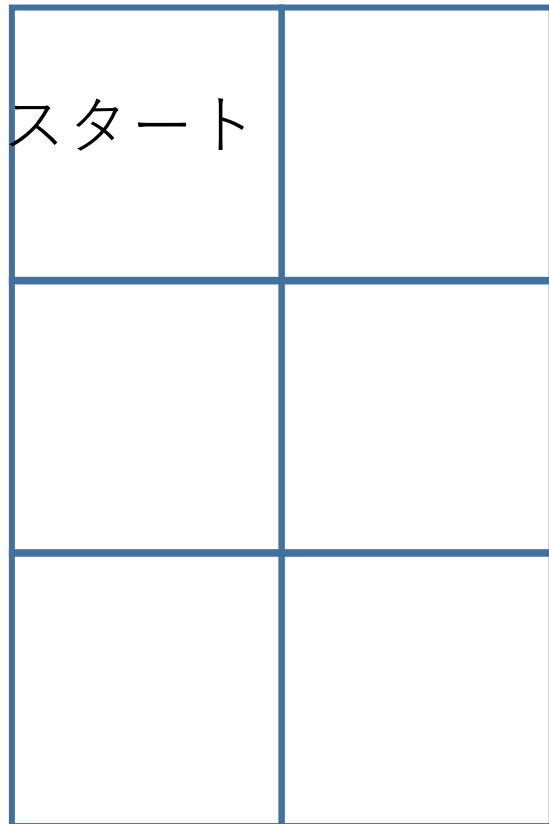
総当たりの特徴

- **総当たりは、可能な全ての経路（パス）を試す**
- それぞれの経路（パス）は、一度だけ試される。二度試すことはない。
- **異なる経路**を通じて同じ「場所」、同じ「状態」に至ることはあり得る。従って、同じ場所や状態を何度も訪れることはありえる。

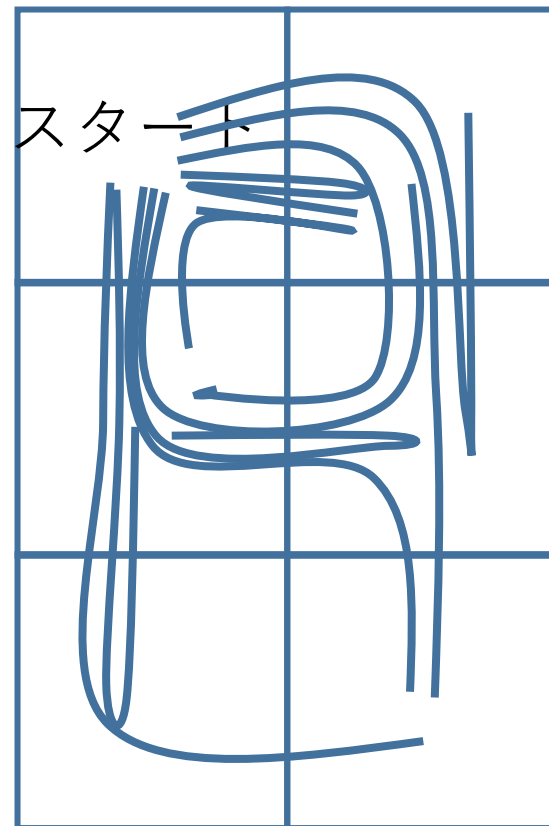
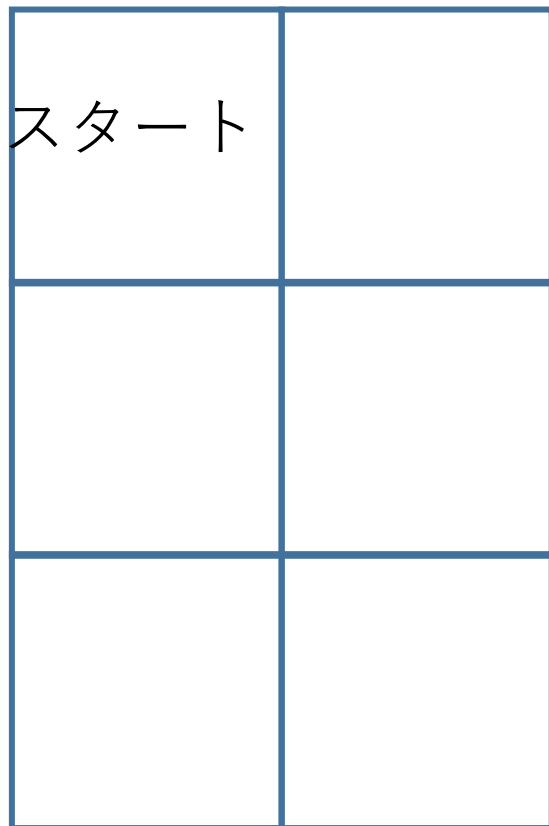
総当たりの例 パス長 1



総当たりの例 パス長2



総当たりの例 パス長 3



10-4 総当たりの例

総当たり

- 総当たりは、可能な全ての経路（パス）を試す
- 状態 (x, y) の変化

探索の対象

| | |
|------|--|
| スタート | |
| | |
| | |

縦 3, 横 2

状態を変数で表現

| | 0 | 1 | 変数 x |
|---|------|---|--------|
| 0 | スタート | | |
| 1 | | | |
| 2 | | | |

変数 y

現在地は状態である。
状態は**変数**で表現する。

変数 x, y

遷移関数と行動番号

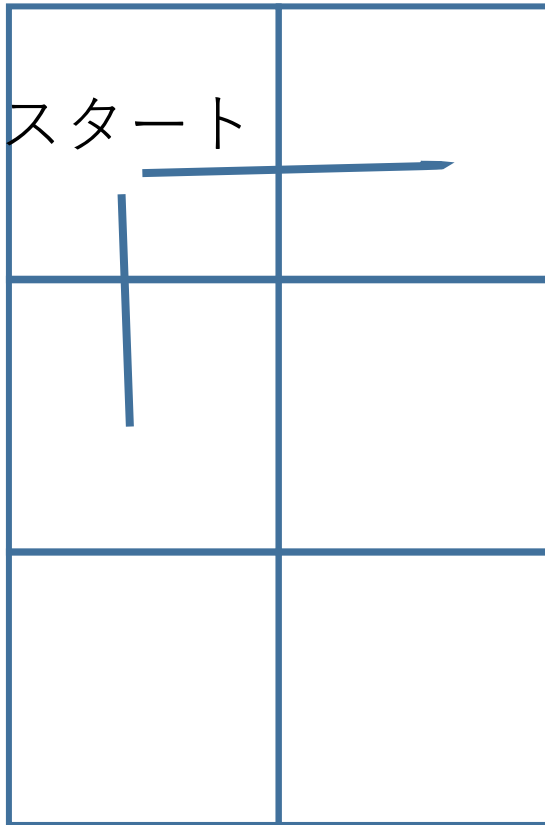
| | 0 | 1 | 変数 x |
|---|------|---|--------|
| 0 | スタート | | |
| 1 | | | |
| 2 | | | |

変数 y

行動番号

1. 右へ ($x < 1$ のときのみ可能)
 $x = x + 1, y = y$
2. 左へ ($x > 0$ のときのみ可能)
 $x = x - 1, y = y$
3. 下へ ($y < 2$ のときのみ可能)
 $x = x, y = y + 1$
4. 上へ ($y > 0$ のときのみ可能)
 $x = x, y = y - 1$

総当たりの例 パス長 1

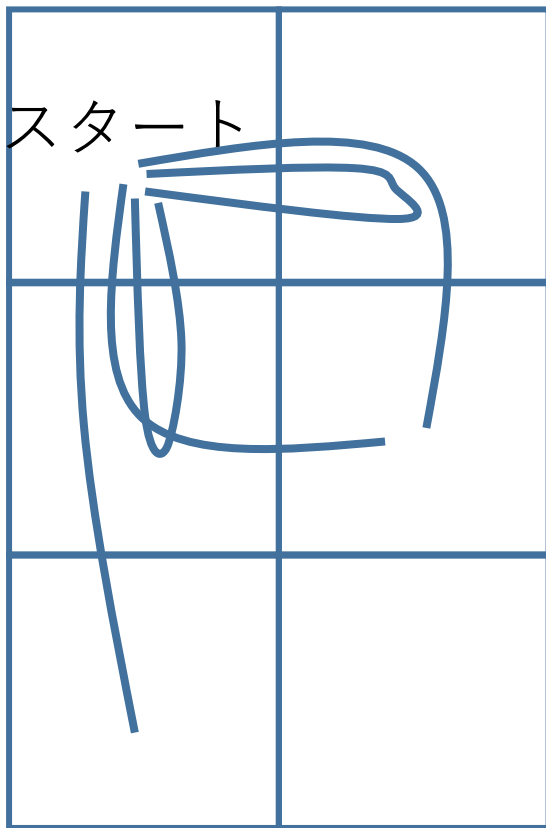


総当たりの対象

- 一連の行動： **1**
- 一連の行動： **3**

それぞれが
経路 (パス)

総当たりの例 パス長2

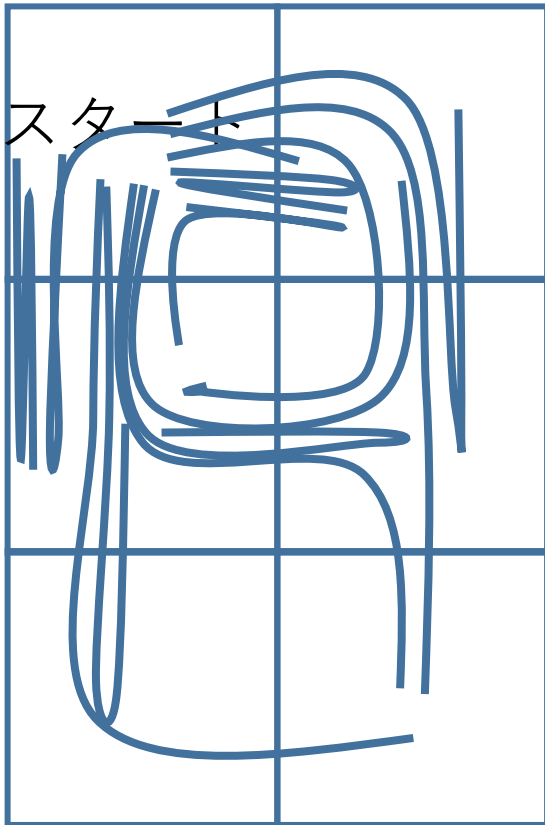


総当たりの対象

- 一連の行動 : **1, 2**
- 一連の行動 : **1, 3**
- 一連の行動 : **3, 1**
- 一連の行動 : **3, 3**
- 一連の行動 : **3, 4**

それぞれが
経路 (パス)

探索の例 パス長 3



総当たりの対象

- 一連の行動 : **1, 2, 1**
- 一連の行動 : **1, 2, 3**
- 一連の行動 : **1, 3, 2**
- 一連の行動 : **1, 3, 3**
- 一連の行動 : **1, 3, 4**
- 一連の行動 : **3, 1, 2**
- 一連の行動 : **3, 1, 3**
- 一連の行動 : **3, 1, 4**
- 一連の行動 : **3, 3, 1**
- 一連の行動 : **3, 3, 4**
- 一連の行動 : **3, 4, 1**
- 一連の行動 : **3, 4, 3**

それぞれが
経路 (パス)

経路（パス）は行動番号の並びである

- 一連の行動のことを「**経路（パス）**」と呼ぶことがある
- 経路（パス）は、行動番号の並び
「1」、「3-3」、「3-4-3」など

まとめ



- AIでは、**遷移関数**を用いて**可能な状態の変化を予測**し、**探索**と**選択**を通じて最適な行動を決定。
- **総当たり**では**全ての可能な経路を試し**、**最善の解**を見つける。
- **探索**と**選択**のプロセスは、AIが**問題解決**を行う上での重要な要素。

10-5 総当たりを行う人工知能

はじめに

- **コンピュータに、総当たりを行わせる**

遷移関数と行動番号

| | 0 | 1 | 変数 x |
|---|------|---|------|
| 0 | スタート | | |
| 1 | | | |
| 2 | | | |

変数 y

行動番号

1. 右へ ($x < 1$ のときのみ可能)
 $x = x + 1, y = y$
2. 左へ ($x > 0$ のときのみ可能)
 $x = x - 1, y = y$
3. 下へ ($y < 2$ のときのみ可能)
 $x = x, y = y + 1$
4. 上へ ($y > 0$ のときのみ可能)
 $x = x, y = y - 1$

選んだ行動番号を r とする

1. 右へ ($x < 1$ のときのみ可能)

$x = x + 1, y = y$



```
if (r == 1) and (x < 1):  
    x = x + 1
```

行動のうち1つ

選んだ行動が 1 のときは、
 $x < 1$ を調べ、
 x を $x + 1$ に変化
※ y は変化しないので、
 y についてのプログラムは不要

プログラムの
ソースコード

演習

コンピュータに総当たりを行わせる。ページ40まで。

【トピックス】

- trinketでのプログラム実行
- 遷移関数
- 総当たり

- Trinket は**オンライン**の Python、HTML 等の**学習サイト**
- 有料の機能と無料の機能がある
- **自分が作成した Python プログラムを公開し、他の人に実行してもらうことが可能**（そのとき、書き替えて実行も可能）
- **Python の標準機能**を登載、その他、次のパッケージがインストール済み

math, matplotlib.pyplot, numpy, operator, processing, pygal, random, re, string, time, turtle, urllib.request

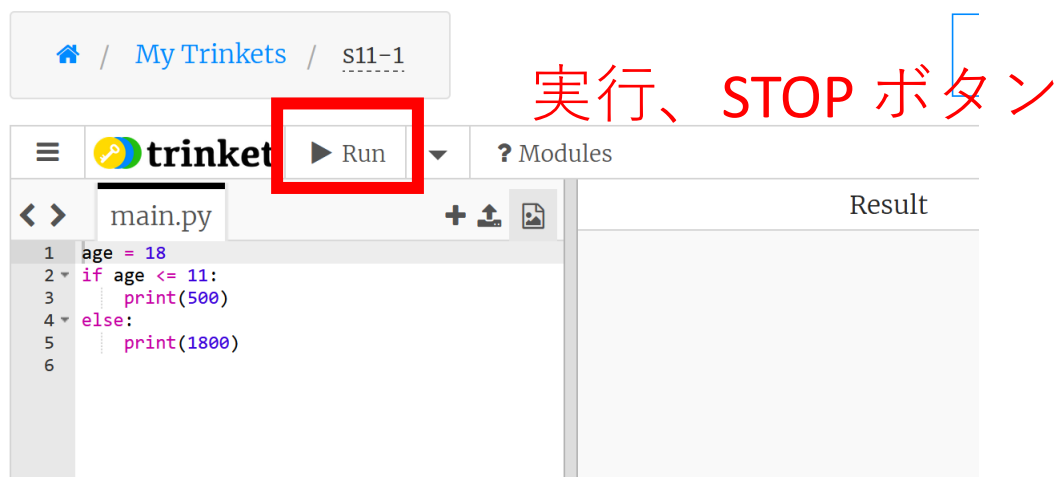


trinket でのプログラム実行

- trinket は Python, HTML などのプログラムを書き実行できるサイト

- <https://trinket.io/python/2955caf0c8>

のように、違うプログラムには違う URL が割り当てられる



- 実行が開始しないときは、「**実行ボタン**」で**実行**
- ソースコードを書き替えて再度実行することも可能

ソースコード



```
1 import sys
2
3 def move(x, y, r):
4     success = False
5     if (r == 1) and (x < 1):
6         x = x + 1
7         success = True
8     if (r == 2) and (x > 0):
9         x = x - 1
10        success = True
11    if (r == 3) and (y < 2):
12        y = y + 1
13        success = True
14    if (r == 4) and (y > 0):
15        y = y - 1
16        success = True
17    return(x, y, success)
18
19 nsteps = 3
20 seq = [1, 2, 3, 4]
21
22 def generate_paths(nsteps, seq):
23     if nsteps == 1:
24         return [[i] for i in seq]
25     else:
26         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq) for i in seq]
27
28 success = False
29 for j in generate_paths(nsteps, seq):
30     x, y = 0, 0
31     for i in j:
32         x, y, success = move(x, y, i)
33         if not(success):
34             break
```

遷移関数

総当たりで探索するパスの
パス長は 3 に設定 nsteps = 3

最初 x, y の 0, 0
総当たり, 条件に合致しない
行動は総当たりの対象にし
ない

nsteps = 2 に書きかえて再実行



```
trinket Run ? Modules
main.py
1 import sys
2
3 def move(x, y, r):
4     success = False
5     if (r == 1) and (x < 1):
6         x = x + 1
7         success = True
8     if (r == 2) and (x > 0):
9         x = x - 1
10        success = True
11    if (r == 3) and (y < 2):
12        y = y + 1
13        success = True
14    if (r == 4) and (y > 0):
15        y = y - 1
16        success = True
17    return(x, y, success)
18
19 nsteps = 2
20 seq = [1, 2, 3, 4]
21
22 def generate_paths(nsteps, seq):
23     if nsteps == 1:
24         return [[i] for i in seq]
25     else:
26         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq)
27                 for i in seq]
```

Result

Powered by trinket

```
[1, 2] 0 0
[1, 3] 1 1
[3, 1] 1 1
[3, 3] 0 2
[3, 4] 0 0
```

nsteps = 4 に書きかえて再実行



trinket Run ? Modules Draft Saved

```
main.py
1 import sys
2
3 def move(x, y, r):
4     success = False
5     if (r == 1) and (x < 1):
6         x = x + 1
7         success = True
8     if (r == 2) and (x > 0):
9         x = x - 1
10        success = True
11    if (r == 3) and (y < 2):
12        y = y + 1
13        success = True
14    if (r == 4) and (y > 0):
15        y = y - 1
16        success = True
17    return(x, y, success)
18
19 nsteps = 4
20 seq = [1, 2, 3, 4]
21
22 def generate_paths(nsteps, seq):
23     if nsteps == 1:
24         return [[i] for i in seq]
25     else:
26         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq)
27                 for i in seq]
28
29 success = False
30 for j in generate_paths(nsteps, seq):
31     x, y = 0, 0
32     for i in j:
33         x, y, success = move(x, y, i)
34         if not(success):
35             break
```

Result

Powered by trinket

```
[1, 2, 1, 2] 0 0
[1, 2, 1, 3] 1 1
[1, 2, 3, 1] 1 1
[1, 2, 3, 3] 0 2
[1, 2, 3, 4] 0 0
[1, 3, 2, 1] 1 1
[1, 3, 2, 3] 0 2
[1, 3, 2, 4] 0 0
[1, 3, 3, 2] 0 2
[1, 3, 3, 4] 1 1
[1, 3, 4, 2] 0 0
[1, 3, 4, 3] 1 1
[3, 1, 2, 1] 1 1
[3, 1, 2, 3] 0 2
[3, 1, 2, 4] 0 0
[3, 1, 3, 2] 0 2
[3, 1, 3, 4] 1 1
[3, 1, 4, 2] 0 0
[3, 1, 4, 3] 1 1
[3, 3, 1, 2] 0 2
[3, 3, 1, 4] 1 1
[3, 3, 4, 1] 1 1
[3, 3, 4, 3] 0 2
[3, 3, 4, 4] 0 0
[3, 4, 1, 2] 0 0
[3, 4, 1, 3] 1 1
[3, 4, 3, 1] 1 1
[3, 4, 3, 3] 0 2
[3, 4, 3, 4] 0 0
```

Instructions

10-6 2つの水差し

はじめに

- **2つの大きさの違う「水差し」**

大きさ**4**，大きさ**3**

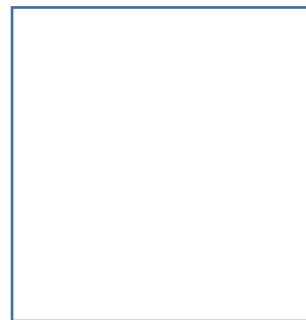
- 「水の量を**2**にできるか」をコンピュータに解かせるとき，**総当たり**を行う

2つの水差し

- 水差し① 大きさ**4**
- 水差し② 大きさ**3**



水差し①



水差し②

2つの変数 x, y



水差し 2つ

- 水差し① 大きさ4 . . . 水の量: **変数 x**
- 水差し② 大きさ3 . . . 水の量: **変数 y**



水差し①



水差し②

水差し①

1. 水差し①を**満杯にする**
2. 水差し①を**空にする**
3. 水差し①を**使って**, 水差し②を**満杯にする**
4. 水差し①の水を**すべて**, 水差し②に**入れる**

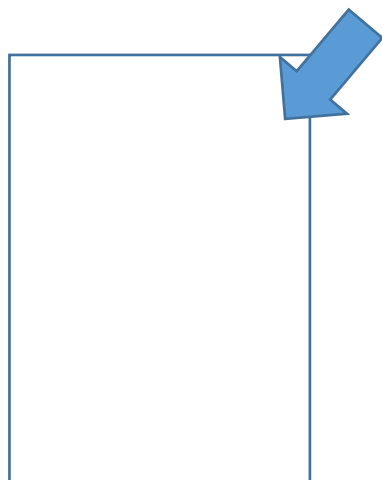
水差し②

5. 水差し②を**満杯にする**
6. 水差し②を**空にする**
7. 水差し②を**使って**, 水差し①を**満杯にする**
8. 水差し②の水を**すべて**, 水差し①に**入れる**

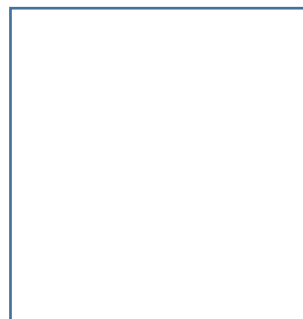
行動 1 水差し①を満杯にする



満杯にする

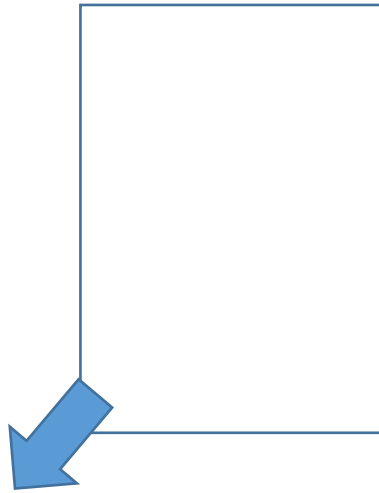


水差し①



水差し②

行動2 水差し①を空にする



空にする 水差し①

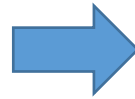


水差し②

行動3 水差し①を使って、水差し②を満杯にする



水差し①



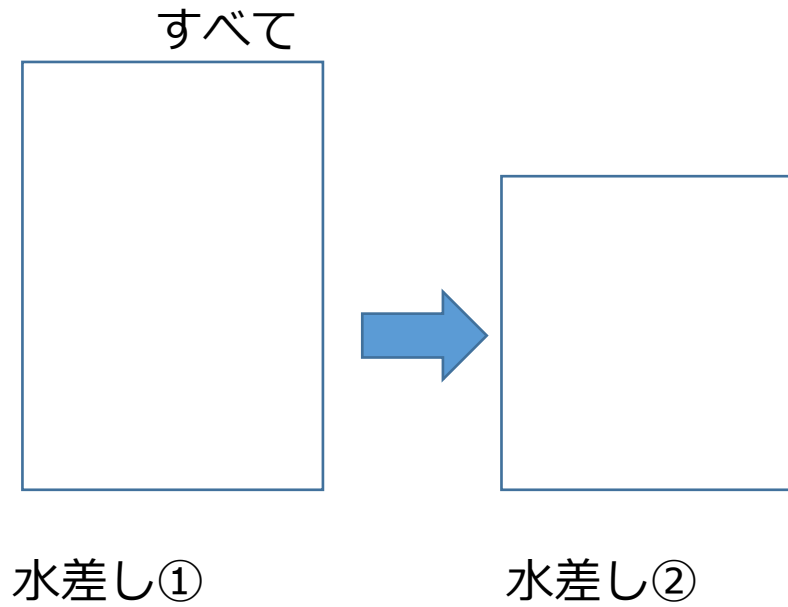
満杯になるまで



水差し②

行動4 入れる

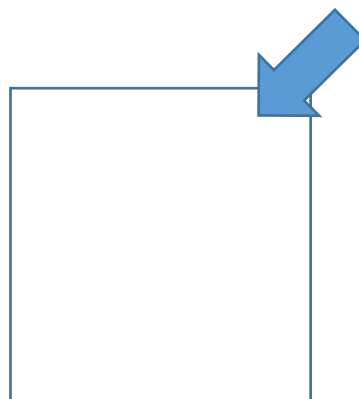
水差し①の水をすべて、水差し②に



行動 5 水差し②を満杯にする



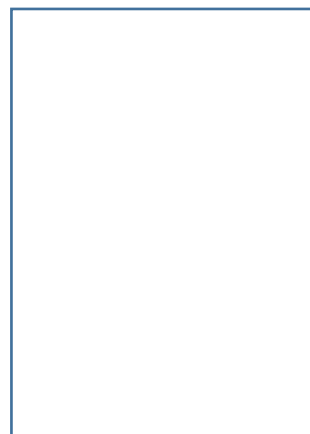
水差し①



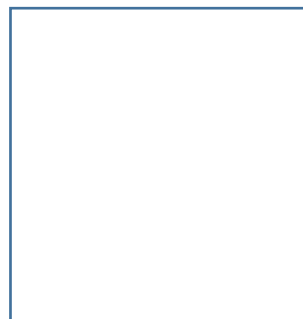
満杯にする

水差し②

行動 6 水差し②を空にする



水差し①



水差し②



空にする

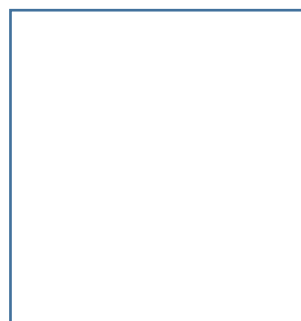
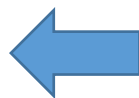
行動7 水差し②を使って、水差し①を満杯にする



満杯になるまで



水差し①



水差し②

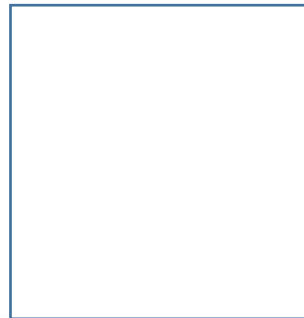
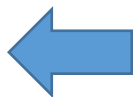
行動 8 入れる

水差し②の水をすべて、水差し①に



水差し①

すべて



水差し②

行動まとめ



水差し①

1. 水差し①を**満杯にする**
2. 水差し①を**空にする**
3. 水差し①を**使って**, 水差し②を**満杯にする**
4. 水差し①の水を**すべて**, 水差し②に**入れる**

水差し②

5. 水差し②を**満杯にする**
6. 水差し②を**空にする**
7. 水差し②を**使って**, 水差し①を**満杯にする**
8. 水差し②の水を**すべて**, 水差し①に**入れる**

水差し①

1. $(x, y \mid x < 4) \rightarrow (4, y)$
2. $(x, y \mid x > 0) \rightarrow (0, y)$
3. $(x, y \mid x + y \geq 3 \text{ and } y < 3) \rightarrow (x + y - 3, 3)$
4. $(x, y \mid x + y \leq 3 \text{ and } x > 0) \rightarrow (0, x + y)$

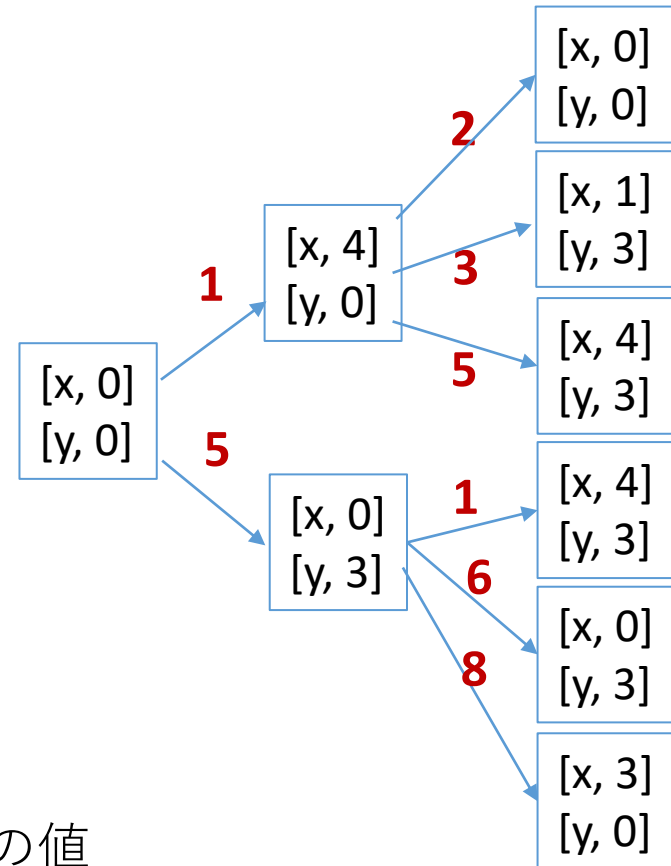
水差し②

5. $(x, y \mid y < 3) \rightarrow (x, 3)$
6. $(x, y \mid y > 0) \rightarrow (x, 0)$
7. $(x, y \mid x + y \geq 4 \text{ and } x < 4) \rightarrow (4, x + y - 4)$
8. $(x, y \mid x + y \leq 4 \text{ and } y > 0) \rightarrow (x + y, 0)$

総当たり

総当たりでは、すべての経路（パス）を試す

| | | |
|--------|---|---|
| (1, 2) | 0 | 0 |
| (1, 3) | 1 | 3 |
| (1, 5) | 4 | 3 |
| (5, 1) | 4 | 3 |
| (5, 6) | 0 | 3 |
| (5, 8) | 3 | 0 |



パス長2の経路（パス）をすべて試す

パス：(1, 2) のように表示

右の2つ「0 0」などはx, yの最終の値

演習

コンピュータに総当たりを行わせる。ページ62まで。

【トピックス】

- trinketでのプログラム実行
- 遷移関数
- 総当たり

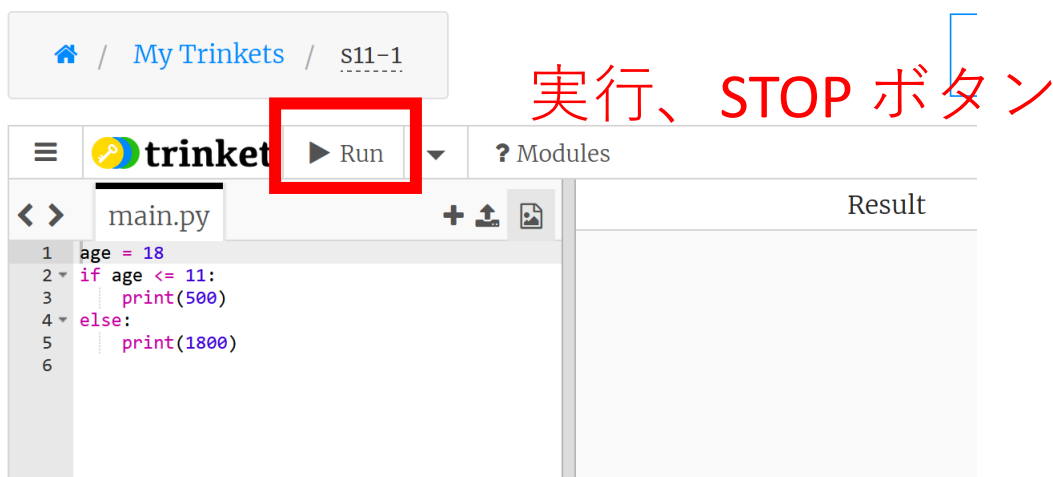


trinket でのプログラム実行

- trinket は Python, HTML などのプログラムを書き実行できるサイト

- <https://trinket.io/python/1b2d25b99b>

のように、違うプログラムには違う URL が割り当てられる



ソースコードの
メイン画面

実行結果

- 実行が開始しないときは、「**実行ボタン**」で**実行**
- ソースコードを書き替えて再度実行することも可能

ソースコード



```
1 def move(x, y, r):
2     success = False
3     if (r == 1) and (x < 4):
4         x = 4
5         success = True
6     if (r == 2) and (x > 0):
7         x = 0
8         success = True
9     if (r == 3) and ((x + y) >= 3) and (y < 3):
10        x, y = x + y - 3, 3
11        success = True
12    if (r == 4) and ((x + y) <= 3) and (x > 0):
13        x, y = 0, x + y
14        success = True
15    if (r == 5) and (y < 3):
16        y = 3
17        success = True
18    if (r == 6) and (y > 0):
19        x = 0
20        success = True
21    if (r == 7) and ((x + y) >= 4) and (x < 4):
22        x, y = 4, x + y - 4
23        success = True
24    if (r == 8) and ((x + y) <= 4) and (y > 0):
25        x, y = x + y, 0
26        success = True
27
28    return(x, y, success)
29
30 nsteps = 2
31 seq = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
32
33 def generate_paths(nsteps, seq):
34     if nsteps == 1:
35         return [[i] for i in seq]
36     else:
37         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq) for i in seq]
38
39 success = False
40 for j in generate_paths(nsteps, seq):
41     x, y = 0, 0
42     for i in j:
43         x, y, success = move(x, y, i)
44         if not(success):
45             break
46
47     if(success):
48         print("%s %d %d" % (str(j), x, y))
```

遷移関数

総当たりで探索するパスの
パス長は 3 に設定 nsteps = 3


最初 x, y の 0, 0
総当たり, 条件に合致しない
行動は総当たりの対象にし
ない

総当たりによる探索を行う
部分は、前のプログラムと同じもの

実行結果から読み取ることができること

パス長 2 の**総当たり**は, 6通り

Result

Powered by  trinket

| | | |
|--------|---|---|
| [1, 2] | 0 | 0 |
| [1, 3] | 1 | 3 |
| [1, 5] | 4 | 3 |
| [5, 1] | 4 | 3 |
| [5, 6] | 0 | 3 |
| [5, 8] | 3 | 0 |

実行画面

【表示の見方】

(1, 2) 0 0

行動 **1**, 行動 **2** の**順**で行うと

$x = 0, y = 0$ になる

nsteps = 3 に書きかえて再実行



```
main.py
1 def move(x, y, r):
2     success = False
3     if (r == 1) and (x < 4):
4         x = 4
5         success = True
6     if (r == 2) and (x > 0):
7         x = 0
8         success = True
9     if (r == 3) and ((x + y) >= 3) and (y < 3):
10        x, y = x + y - 3, 3
11        success = True
12    if (r == 4) and ((x + y) <= 3) and (x > 0):
13        x, y = 0, x + y
14        success = True
15    if (r == 5) and (y < 3):
16        y = 3
17        success = True
18    if (r == 6) and (y > 0):
19        x = 0
20        success = True
21    if (r == 7) and ((x + y) >= 4) and (x < 4):
22        x, y = 4, x + y - 4
23        success = True
24    if (r == 8) and ((x + y) <= 4) and (y > 0):
25        x, y = x + y, 0
26        success = True
27
28    return(x, y, success)
29
30 nsteps = 3
31 seq = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
32
33 def generate_paths(nsteps, seq):
34     if nsteps == 1:
35         return [[i] for i in seq]
36     else:
37         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq) for i in seq]
```

Result

Powered by trinket

| | | |
|-----------|---|---|
| [1, 2, 1] | 4 | 0 |
| [1, 2, 5] | 0 | 3 |
| [1, 3, 1] | 4 | 3 |
| [1, 3, 2] | 0 | 3 |
| [1, 3, 6] | 0 | 3 |
| [1, 3, 7] | 4 | 0 |
| [1, 3, 8] | 4 | 0 |
| [1, 5, 2] | 0 | 3 |
| [1, 5, 6] | 0 | 3 |
| [5, 1, 2] | 0 | 3 |
| [5, 1, 6] | 0 | 3 |
| [5, 6, 1] | 4 | 3 |
| [5, 6, 6] | 0 | 3 |
| [5, 6, 8] | 3 | 0 |
| [5, 8, 1] | 4 | 0 |
| [5, 8, 2] | 0 | 0 |
| [5, 8, 3] | 0 | 3 |
| [5, 8, 4] | 0 | 3 |
| [5, 8, 5] | 3 | 3 |

パス長 3 の総当りは, 19通り

nsteps = 4 に書きかえて再実行



```
main.py
11 success = True
12 if (r == 4) and ((x + y) <= 3) and (x > 0):
13     x, y = 0, x + y
14     success = True
15 if (r == 5) and (y < 3):
16     y = 3
17     success = True
18 if (r == 6) and (y > 0):
19     x = 0
20     success = True
21 if (r == 7) and ((x + y) >= 4) and (x < 4):
22     x, y = 4, x + y - 4
23     success = True
24 if (r == 8) and ((x + y) <= 4) and (y > 0):
25     x, y = x + y, 0
26     success = True
27
28 return(x, y, success)
29
30 nsteps = 4
31 seq = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
32
33 def generate_paths(nsteps, seq):
34     if nsteps == 1:
35         return [[i] for i in seq]
36     else:
37         return [path + [i] for path in generate_paths(nsteps-1, seq) for i in seq]
38
39
```

(5, 8, 5, 7) 0 0
行動 5, 行動 8, 行動 5,
行動 7 の順で行うと
X = 4, Y = 2 になる

```
[5, 1, 6, 8] 3 0
[5, 6, 1, 2] 0 3
[5, 6, 1, 6] 0 3
[5, 6, 6, 1] 4 3
[5, 6, 6, 6] 0 3
[5, 6, 6, 8] 3 0
[5, 6, 8, 1] 4 0
[5, 6, 8, 2] 0 0
[5, 6, 8, 3] 0 3
[5, 6, 8, 4] 0 3
[5, 6, 8, 5] 3 3
[5, 8, 1, 2] 0 0
[5, 8, 1, 3] 1 3
[5, 8, 1, 5] 4 3
[5, 8, 2, 1] 4 0
[5, 8, 2, 5] 0 3
[5, 8, 3, 1] 4 3
[5, 8, 3, 6] 0 3
[5, 8, 3, 8] 3 0
[5, 8, 4, 1] 4 3
[5, 8, 4, 6] 0 3
[5, 8, 4, 8] 3 0
[5, 8, 5, 1] 4 3
[5, 8, 5, 2] 0 3
[5, 8, 5, 6] 0 3
[5, 8, 5, 7] 4 2
```

5, 8, 4, 7 の手順で,
水差し②は 2 になる。

まとめ

- **総当たり**では、すべての**経路（パス）**を試す
- 正解（例えば、「**量2の水が欲しい**」）を**発見する手段**になる
- 総当たりで正解が見つからなければ、**正解に至る経路（パス）は、存在しない**

① 遷移関数を利用する人工知能の仕組み

遷移関数を利用することで、AIは**可能な行動の結果を予測**し、それに基づいて**最適な行動を選択**できるようになる。AIが**未来の状態を予測**し、それを元に**決定を行う**という強力な機能である。

②これから先の一連の行動（行動の並び）を経路（パス）と呼ぶという考え方

AIは**全ての可能な経路を順番に試す**ことができ、その結果、**最善の行動を選択**できるようになる

全体まとめ



遷移関数：

- **特定の行動**を取ったときに**現在の状態がどのように変化するか**を定める**規則**。
- AIはこれを用いて行動の結果を**予測**し、最適な行動を**選択**。

探索と選択：

- AIは**遷移関数**を使用して可能な行動とその結果を**探索**し、その中から**最適な行動**を選択する。

総当たり：

- **全ての可能な経路**を試す探索手法。
- 全ての可能性を試すため、**最善の行動**を見つけ出すことができる。

経路（パス）：

- **一連の行動の並び**。
- 問題解決の過程で用いられ、総当たりによる探索では**全ての経路（パス）**が試される。