

戦略ソフトウェア進行状況

2003年12月01日(月)

井上・稲葉研究室
修士一年 佐藤顕治

前回のあらすじ

- 作りたいソフトウェア
 - 誰にでも簡単にロボットを動かせるシステムを作りたい。
 - インタフェースにゲームパッド(GBA)を採用したい。
- 課題
 - 行動を生成する部分は作らないのか？
 - 未定。
 - GBAでなくてはならないのか？
 - GBAでなくてもよいが、現状でスペック、普及度、価格、開発環境の整備などの条件から優秀である。

進行状況

- HOAPを動かした。
Linux, RTLinuxのインストール、サンプル歩行動作の実行。
- 今後の展開に関する議論、小倉・神崎らと今後の戦略について話し合った。



今後の予定

- ゲームインタフェースの調査
 - 携帯ゲーム機やその他のゲームパッドの調査.
 - 各スイッチの機能割り当て.
- プログラミング
 - ゲームのプログラミングの調査と勉強.
- ハードウェア
 - まずHOAPやAIBOなどメジャーなハードウェアを動かすことを考える.
- 必要なもの
 - 調査のためのゲームソフト・ハード.