

2021年度未踏ターゲット事業

アニメーリングマシン体験学習型Webアプリの開発  
—「ANCAR」の大規模アップデート—

武笠 陽介（早稲田大学大学院）



ANCAR

誰でも、手軽に、アニメーリングマシンを。

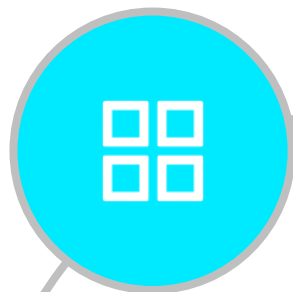
<https://ancar.app/>

# ANCAR — アニーリングマシンの体験学習型Webアプリ

2020年度実施プロジェクトで開発したANCARに対して新しいシステムを開発

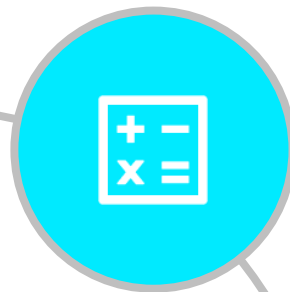
## デモアプリケーション

シフトの自動作成ツールなど  
アニーリングマシンの応用例を  
直感的に体験可能



## 典型問題のチュートリアル

代表的な組合せ最適化問題を  
理論的な説明とシミュレーションで  
体系的に学習可能

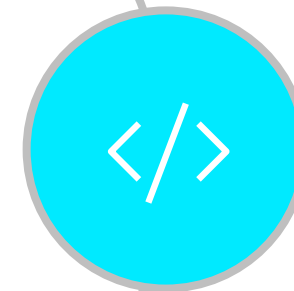


## ユーザー投稿型システム

アニーリングマシンに関する  
コンテンツを自由に投稿可能  
質・量ともに充実した環境を目指す



ANCAR



## コード生成システム

アドバンスモードで定義した  
問題に対応する一連のコードを  
自動生成するシステム

## マシン毎のチュートリアル

対応マシン\*の仕様についての  
説明とシミュレーションによって  
マシンの適切な使い方を学習可能



## アドバンスモード

ソフトウェアキーボードによる数式入力  
ユーザーが定義した任意の問題を  
アニーリングマシン実機で実行可能

ANCARによってアニーリングマシンの参入障壁を下げ、  
ユーザー層の拡大とレベルアップに貢献することを目指しています。