洛克人


GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
ROCKMAN EXE
ロックマンエグゼ6
電脳獣グレイガ
CERO
全年齢
1~2人用
データアクションRPG
NAVI LINK SYSTEM
CAPCOM

故事大綱

- 洛克人EXE的背景是在20XX年(這是一個網路科技相當發達的世紀)，所有的人都擁有一台被稱為PET（Personal Terminal）的個人電子終端機，在PET之中儲存著擬似人格程式－網路網路機兵，具情感的人工智慧。但因為網路科技的發達卻也出現更多的網路犯罪事件，其中尤以網路犯罪組織WWW最為猖獗，在一次的事件中，秋原町的小學生－光熱斗，正式捲入了這個事件。這故事主要圍繞他和虛擬拍檔洛克人等一眾同伴，共同與惡勢力戰鬥。

相關

- 人工智慧(AI)
- 電子儀器PET（個人終端機）
- 晶片
- 中央控制系統
- 虛擬世界
- 網路平台
- 連結線
- 網路管理員

人工智慧

- 簡稱(AI)，也稱機器智能，是指由人類製造出來的系統所表現出來的智能。通常人工智慧是指通過普通計算機實現的智能。即指讓電腦具有人類的知識與行為，並且具有
- 1學習
  2推理與判斷解決問題
  3儲存記憶
  4了解人類所說的語言等能力



定義

- 一般教材中的定義領域是「智能代理(intelligent agent)的研究與設計」，智能代理是指一個可以觀察周遭環境並作出行動以達致目標的系統。約翰·麥卡錫於1955年的定義是製造智能機器的科學與工程.
- 人工智慧的研究是高度技術性和專業及，各分支領域都是深入且各不相通的。

- 人工智慧的研究可以分為幾個技術問題。其分支領域主要集中在解決具體問題，其中之一是，如何使用各種不同的工具完成特定的應用程序。AI的核心問題包括推理，知識，規劃，學習，交流，感知，移動和操作物體的能力等。強人工智慧目前仍然是該領域的長遠目標。目前比較流行的方法包括統計方法，計算智能和傳統意義的AI。目前有大量的工具應用了人工智慧，其中包括搜索和數學優化，邏輯，基於機率論和經濟學的方法等等。

人工智慧歷史

- 早在1950年代，即有科學家開始著手從事人工智慧的研究，主要集中在學理問題或棋奕競局的解決，至1970年代，科學家開始著手理論觀念的研究，傾向於實際應用的問題。

人工智慧的演進，大致可區分為底下幾個階段：

- 1940～1960時期：電腦發明，此時期研究重心擺在定理證明與通用問題求解；如：數字理論證明、西洋棋、西洋象棋等研究。

- 1960～1970時期：研究重點在於使電腦具有理解能力。在此時期，人工智慧語言LISP開發出來，機器人學受到重視，許多知識表示方法問世，如：框架理論（Frame Theory）。

人工智慧發展現況與未來

- 人工智慧是以電腦科學、生物學、心理學、語言學、數學、工程學為基礎的科學，其目標在將人類智能加以電腦化，使電腦具有思考、學習及解決問題的能力。相關應用領域包括專家系統、機器人、自然語言處理、機器視覺、機器翻譯、語音辨識、機器學習等。

- 近年來由於Internet的興起，人工智慧又多了一個可以發揮的舞台，例如利用一些「代理人」（Agents）的程式，來代替原本需要人工操作的工作；此外，類神經網路及基因遺傳演算法也是目前非常熱門的人工智慧相關研究。

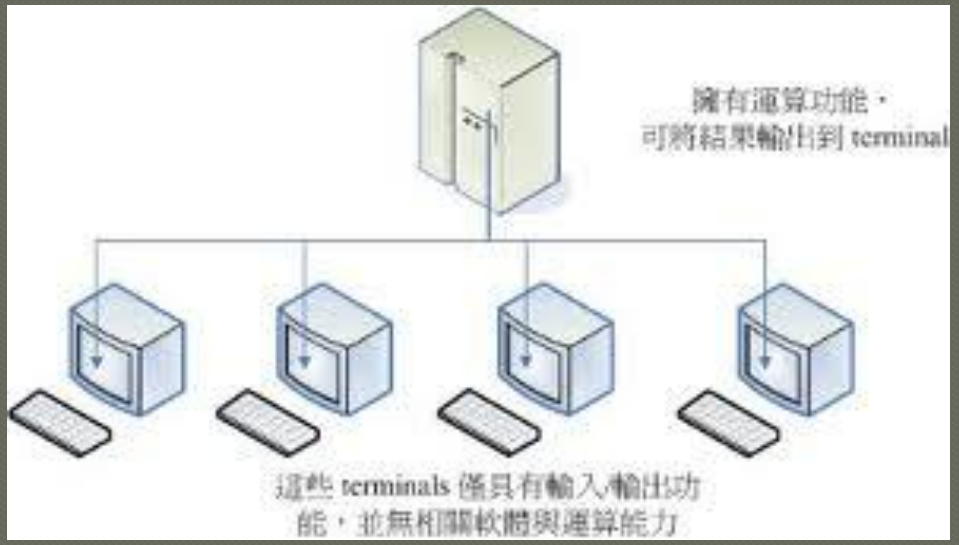
好處與壞處

- 好處:
  人工智慧的產生，勢將人類對各種問題及事物，所引起的思考、判斷 、推理、解決問題、計畫及決策等過程，分解成一連串的基本步驟， 利用程式設計的方法，將使過程公式化，使電腦具有結構化的方法， 並利用此方法，以解決或處理各種更複雜的問題， 而這些技術可以使我們人類的生活變得更方便

- 壞處:
  就是因為有這些技術，使人類愈來愈笨，而電腦愈來愈聰明，未來的某一天說不定是機器來駕馭我們，而不是我們駕馭機器

終端

- **終端**，是一台電子計算機或者電腦系統，用來讓使用者輸入資料，及顯示其計算結果的機器。終端有些是全電子的，也有些是機電的。其又名**終端機**，它與一部獨立的**電腦**不同。



歷史

- 終端其實就是一種**輸入輸出裝置**，相對於電腦主機而言屬於外設，**本身並不提供運算處理功能**。
- 早期的電腦終端一般是機電的**電傳打字機**，比**ASR33**。但是對於大多數應用來說它們太慢了。
- 早期的視訊終端使用特別的**邏輯閘**，沒有自己的中央處理器。發展微處理器的動機之一就是要簡化終端裡的電子元件的複雜性。大多數終端的螢幕是綠色或者橙色的，它們與大型電腦相連。典型的終端使用RS-232之類的序列資料通訊與主機相連，IBM使用它自己的**系統網路體系結構**協議透過同軸電纜來連線其主機與終端。

- 目前由於個人電腦的普及今天已經很少有專門的電腦終端作為介面了。現代的作業系統如Linux和BSD及其衍生物使用與硬體基本無關的虛擬終端。輸出系統一般是**螢幕**，輸入系統則是**鍵盤**。



補充-邏輯閘

- **邏輯閘**是在**積體電路**上的基本組件。簡單的邏輯閘可由電晶體組成。這些電晶體的組合可以使代表兩種訊號的高低電平在通過它們之後產生高電平或者低電平的訊號。高、低電平可以分別代表邏輯上的「真」與「假」或二進制當中的1和0，從而實現邏輯運算。常見的邏輯閘包括「與」閘，「或」閘，「非」閘，「異或」閘（也稱：互斥或）等等。
- 邏輯閘是組成數字系統的基本結構，通常組合使用實現更為複雜的邏輯運算。一些廠商通過邏輯閘的組合生產一些實用、小型、集成的產品，例如可程式



晶片

- **積體電路**（英語：integrated circuit簡稱IC）、或稱**微電路**（microcircuit）、**微晶片**（microchip）、**晶片**（chip）在電子學中是一種把電路（主要包括半導體裝置，也包括**被動元件**等）小型化的方式，並通常製造在半導體晶圓表面上。
- 前述將電路製造在半導體晶片表面上的積體電路又稱薄膜（thin-film）積體電路。另有一種厚膜（thick-film）**混成積體電路**（**hybrid integrated circuit**）是由獨立半導體裝置和被動元件，整合到基板或線路板所構成的小型化電路。

歷史

- 電晶體發明並大量生產之後，各式固態半導體元件如二極體、電晶體等大量使用，取代了真空管在電路中的功能與角色。到了20世紀中後期半導體製造技術進步，使得積體電路成為可能。相對於手工組裝電路使用個別的分立電子元件，積體電路可以把很大數量的微電晶體整合到一個小晶片，是一個巨大的進步。積體電路的規模生產能力，可靠性，電路設計的模組化方法確保了快速採用標準化IC 代替了設計使用離散電晶體。

- IC 對於離散電晶體有兩個主要優勢：成本和效能。成本低是由於晶片把所有的元件透過照相平版技術，作為一個單位印刷，而不是在一個時間只製作一個電晶體。效能高是由於元件快速開關，消耗更低能量，因為元件很小且彼此靠近。2006年，晶片面積從幾平方毫米到350 mm^2，每mm^2可以達到一百萬個電晶體。

- 第一個積體電路雛形是由傑克·基爾比於1958年完成的，其中包括一個雙極性電晶體，三個**電阻**和一個**電容器**。
- 根據一個**晶片**上整合的微電子器件的數量，積體電路可以分為以下幾類：
- **小規模積體電路**
- SSI 英文全名為 Small Scale Integration, **邏輯閘**10個以下 或 電晶體 100個以下。
- **中規模積體電路**
- MSI 英文全名為 Medium Scale Integration, 邏輯閘 11~100個 或 電晶體 101~1k個。
- 大規模積體電路
- LSI 英文全名為 Large Scale Integration, 邏輯閘101~1k個 或 電晶體 1,001~10k個。

- 超大規模積體電路
- VLSI 英文全名為 Very large scale integration, 邏輯閘 1,001~10k個 或 電晶體 10,001~100k個。
- **甚大規模積體電路**
- ULSI 英文全名為 Ultra Large Scale Integration, 邏輯閘 10,001~1M個 或 電晶體 100,001~10M個。
- GLSI 英文全名為 Giga Scale Integration, 邏輯閘 1,000,001個以上 或 電晶體10,000,001個以上。
- 而根據處理訊號的不同，可以分為類比積體電路、**數位積體電路**、和兼具類比與數位的混合訊號積體電路

- 這些年來，IC 持續向更小的外型尺寸發展，使得每個晶片可以封裝更多的電路。這樣增加了每單位面積容量，可以降低成本和增加功能－見摩爾定律，積體電路中的電晶體數量，每兩年增加一倍。
- 總之，隨著外形尺寸縮小，幾乎所有的指標改善了－單位成本和開關功率消耗下降，速度提高。但是，整合奈米級別裝置的IC不是沒有問題，主要是泄漏電流（leakage current）。因此，在未來幾年所期望的進步

網路管理員

- **遊戲主持者**即GM（Game Master 的簡稱），又稱「網路管理員（簡稱「網管」）」，是線上遊戲中主持遊戲或監管玩家行為並維護遊戲環境的負責人。除了GM外，不同的系統可能還有DM、說書人（storyteller）、守護者（keeper）、導演（director）等稱呼，但是基本上這些別名的功能和GM是大致相同的。
- 一般的桌上角色扮演遊戲可能僅需要一位GM，但是大型的臨場動態角色扮演遊戲（live action role playing 簡稱LARP）可能會需要不只一位GM來使遊戲順利的進行。由於在線計算機遊戲中，遊戲世界（包括NPC）大多由預先設定的劇本控制，不需要（並且因遊戲規模原因，很難）由遊戲主持者進行控制，所以線上遊戲中的GM一般擔任的角色為實時進行管理、維護、服務的遊戲主持者。但在有些遊戲的特殊活動中，GM也會應需要去扮演遊戲中的角色。

- 在遊戲正式發布之前，遊戲公司通常會組織專人對遊戲內容進行全面測試，而為了方便測試，**遊戲程式設計師**在開發時就將大量專供測試和操作遊戲內容用的專用命令寫入。這些開放給GM使用的命令就是GM指令。
- 指令一般會涵蓋遊戲的全部功能，這些指令包括對伺服器操作類（伺服器重啟，刷新，關閉等）操作角色類（修改角色屬性，角色位置，角色狀態等）廣播類（發送全服消息，發布遊戲活動消息），亦有方便GM活動的GM隱身，無敵等指令。例如：魔獸世界新的資料片巫妖王之怒開放的GM指令就包括直接到達80級等
- 由於GM指令功能多樣，一些**私服**為了吸引玩家，也有將GM指令開放給普通玩家的。



電腦病毒的定義

- 電腦病毒簡單的說是：程式透過磁片、檔案傳輸等管道，將程式本身加以複製及傳播，並藉著程式中的指令導致電腦或週邊失靈，甚至於破壞程式及資料等；就如同真正的病毒一般能透過接觸 、飛沫、血液等媒介造成生病甚至死亡，是一樣的道理。因此亦稱 之為「病毒」。



- **電腦病毒的感染途徑:**
- 磁片或光碟片
- Internet
- 網路連線
- 電腦病毒的感染目標:
- 可執行檔
- FAT（檔案配置表）
- WORD文件檔案
- 系統開機磁區
- CMOS

常見

- 病毒型別根據中國國家電腦病毒應急處理中心發表的報告統計，占近45%的病毒是木馬程式，蠕蟲占病毒總數的25%以上，佔15%以上的是指令碼病毒，其餘的病毒型別分別是：文件型病毒、破壞性程式和巨集病毒。

特洛伊木馬

- 一般也叫**遠端監控軟體**，如果木馬能連通的話，那麼可以說已經得到了遠端電腦的全部操作許可權，操作遠端電腦與操作自己電腦沒什麼大的區別，這類程式可以監視被控使用者的網路攝影機與截取密碼。而Windows NT以後的版本內建的「遠端桌面連線」，如果被不良使用者利用的話，那麼也與木馬沒什麼區別。
- 特洛伊木馬有兩種，universale的和transitive的，universal就是可以控制的，而transitive是不能控制，



特徵

- 特洛伊木馬不經電腦用戶准許就可獲得**電腦**的使用權。程式容量十分輕小，執行時不會浪費太多資源，因此沒有使用防毒軟體是難以發覺的；執行時很難阻止它的行動，執行後，立刻自動登錄在**系統啟動區**，之後每次在**Windows**載入時自動執行；或立刻自動變更檔名，甚至隱形；或馬上自動複製到其他資料夾中，執行連用戶本身都無法執行的動作；或瀏覽器自動連往奇怪或特定的網頁。

原理

- 一個完整的特洛伊木馬套裝程式含了兩部分：服務端（伺服器部分）和用戶端（控制器部分）。植入對方電腦的是服務端，而駭客正是利用用戶端進入執行了服務端的電腦。執行了木馬程式的服務端以後，會產生一個有著容易迷惑用戶的名稱的進程，暗中打開埠，向指定地點發送資料（如網路遊戲的密碼，即時通訊軟體密碼和用戶上網密碼等），駭客甚至可以利用這些打開的埠進入電腦系統。

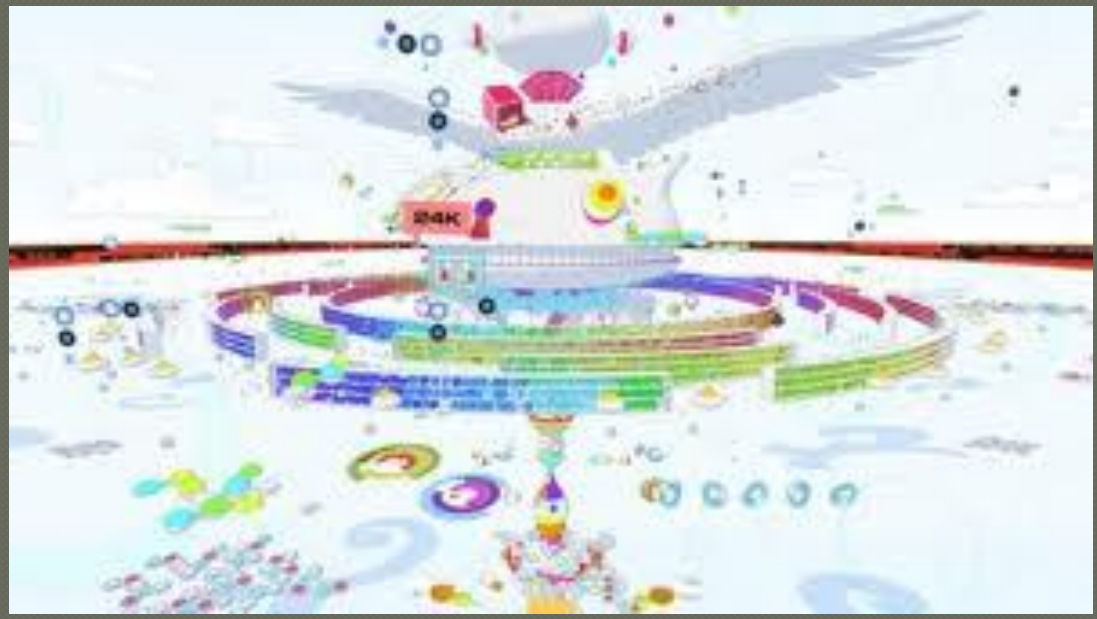
- 特洛伊木馬程式不能自動操作， 一個特洛伊木馬程式是包含或者安裝一個存心不良的程式的， 它可能看起來是有用或者有趣的計畫（或者至少無害）對一不懷疑的用戶來說，但是實際上有害當它被執行。 特洛伊木馬不會自動執行，它是暗含在某些用戶感興趣的文檔中，用戶下載時附帶的。當用戶執行文檔程式時，特洛伊木馬才會執行，資訊或文檔才會被破壞和遺失。 特洛伊木馬和後門不一樣，後門指隱藏在程式中的秘密功能，通常是程式設計者為了能在日後隨意進入系統而設置的。

虛擬世界

- **虛擬世界**是一個由**網際網路**計算機模擬的虛擬空間，用戶可以通過自己的虛擬形象（化身）棲息其中，並可以與其他虛擬形象展開互動、交往。這種棲居通常是通過二維或是三維圖形體現出來的。
- 虛擬世界也可以指遊戲、動畫、漫畫、小說、故事中虛構出來的世界，這些均可能在現實中不存在或只是與現實世界相似或具分別的。
- 虛擬世界最初的設想是在20世紀80年代在科幻小說的賽博朋克流派中提出的。

虛擬世界可能造成的問題

- 在虛擬世界裡可以罵髒話.講一堆有的沒的.做白目事情....發洩情緒等...也不會怎樣~!!



問題

- 網路犯罪有哪些
- 網路病毒常見的有哪些和該怎麼防
- 虛擬世界與現實世界的差異
- 網路警察是怎樣工作
- 現代科技可否做到像洛克人一樣有自己的感情和思考

問題與反思

- 現在人類的科學愈來愈進步，以人工智慧為例，如果未來我們可以把AI發展的和本影片一樣，擁有和人類一樣的情感，就像人一樣，或許可以減緩現在人們因為過度使用電腦使社交能力下降，可以從單向溝通變成雙向的，他們就像人一樣，除了沒有生理作用的身體，我們還可以隨便主宰他們的存在嗎?把它刪掉就像抹滅掉一個人的存在，或許這個問題會像複製人一樣，衍生出與法律有關的問題，
- 也會引發很多問題，就像兩個世界緊緊連在一起，會互相引響，從現在許多影片都可以看出來，所以或許以後不是人類主宰世界而是由我們所謂的AI

問題與反思

- 影片裡可以把虛擬的東西實體化，或許在未來是做得到的，但這又會影響社會的運作，這時從新適應會花一段時間
- 影片裡可以將人與網路領航員的意識融合，就像有雙重人格一樣，在未來如果可以發生，那麼人類或許可以實現到電腦世界的夢想，雖然只有意識

心得

- 現代資訊越發達，問題就會越多，那我們如何解決問題，來達到最大的獲益，在那之前要與環境達成平衡，不然帶來的只會加速人類的滅亡，現在人已經過於依賴電腦等科技

The end