

才セ口AI成果発表

西村・橋爪・曾和

用いた戦略

この手を選択



18

自分の手番

18

10

15

敵の手番

20

18

23

10

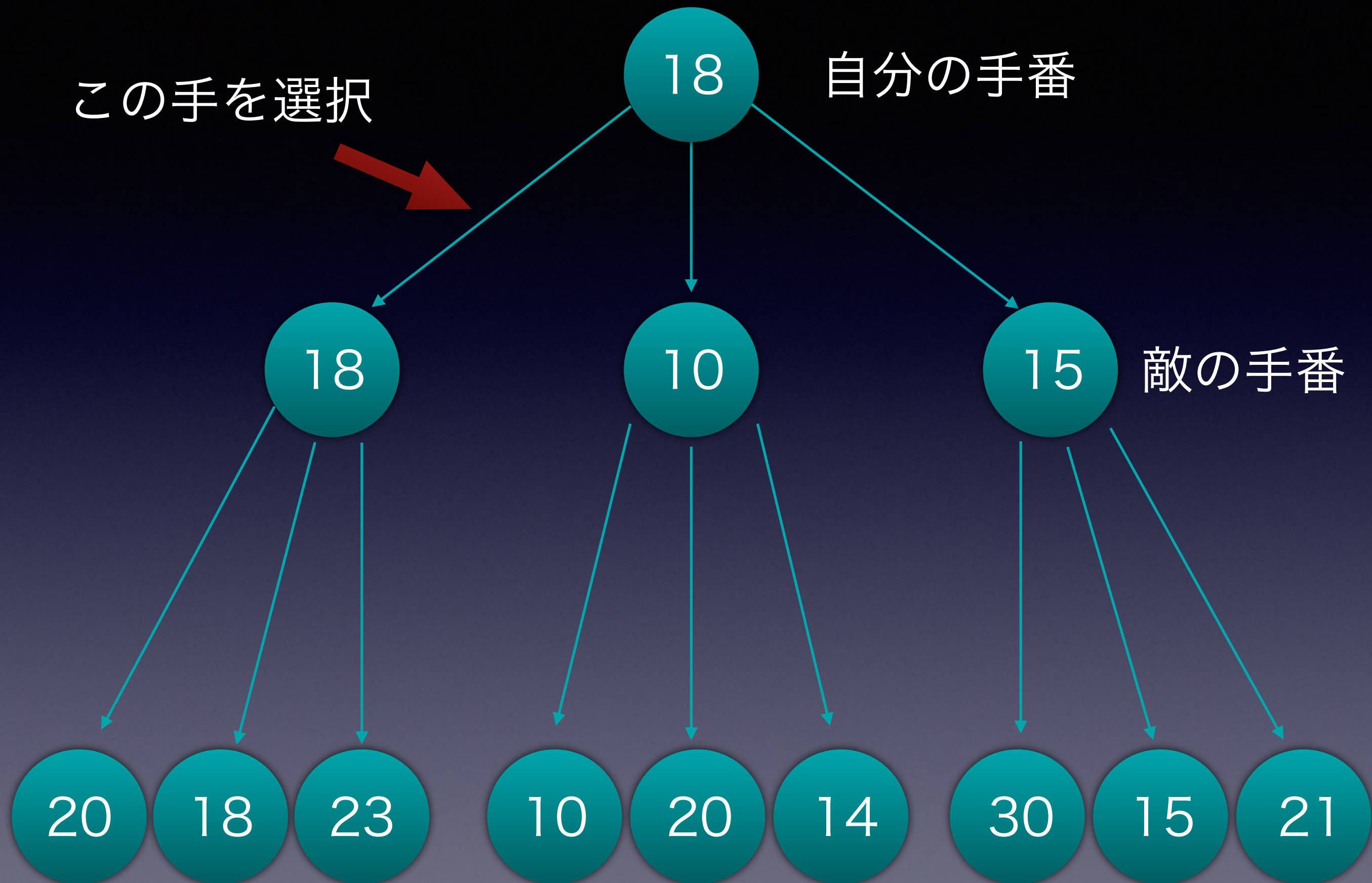
20

14

30

15

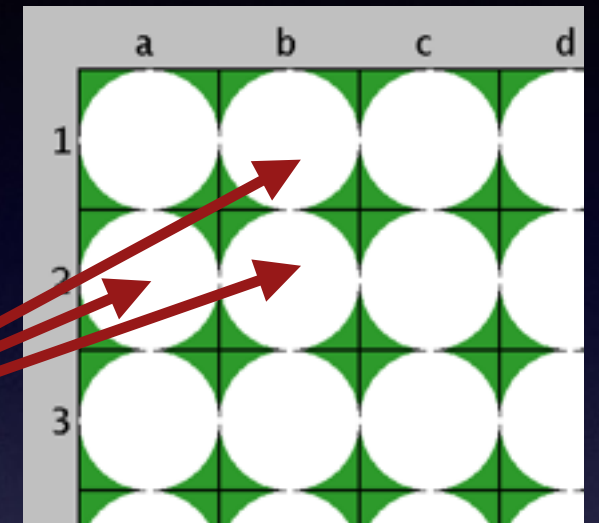
21



評価関数

- ・ 危険地帯
- ・ 着手可能数
- ・ 開放度
- ・ 確定石
- ・ 辺
- ・ 山

ココ



実装方法

(もし) 読む手数分再起してたら評価関数を返す。

(そうじゃなかったら)

着手できる手を全て生成

for(それぞれの手) {

手を打って、次の盤面を得る

score = (再起呼び出し。次の盤面を渡す)

}

最大or最小のscoreを返す

実験

方法

- ・ 手動で対戦を繰り返す

結果

- ・ 評価関数のバグを修正したら強くなった
- ・ 5手→7手読みに変更したら強くなった

課題

- ・ 定石の導入
- ・ 中盤・終盤で評価関数、読む手数を変える
- ・ 評価値を正しくチューニングする
- ・ スピードを上げ、深くまで読めるようにする

ありがとうございました