

プロジェクト演習 オセロ評価関数

・着手可能手数

オセロでは打てる手が多いほど有利。

（序盤では自分の石を増やさない、とか相手に自分の石を囲ませるようにすると有利、ということと同じ意味を持つ）

・開放度

ある石の周りに空きマスが多いほど、その石は後に返される可能性が高い。

自分の石の開放度には負の評価。相手の開放度には正の評価を与える。

・確定石

確実に返されない石が多いほど有利。

全ての確定石を正確に計算するのはコストが高いため、4隅とそれに連続する石の数を数えるのが普通らしい。

・辺

ウイングと呼ばれる形（以下）は危険。

□○○○○○□□

山（以下）は安定。

□○○○○○○○□