去年のルール上でのアルゴリズム選定

田中健人

αβ法(サンプルのpseudo\_alphabeta)を基準に改良したpab\_cal3\_dep1.cppをベースとする。

これまでのタスクで評価したプログラムの中で最も評価が高かったため。(以下のタスクより)

<https://trello.com/c/qP2TtxWC/40-%E5%85%A8%E3%82%B5%E3%83%B3%E3%83%97%E3%83%AB%E3%81%AB%E5%8B%9D%E3%81%A1%E8%B6%8A%E3%81%97%E3%81%9Fai%E9%81%94%E3%81%AE%E7%B7%8F%E5%BD%93%E3%81%9F%E3%82%8A>

pab\_cal3\_dep1において、改良の余地は大きく3種類あると考えた。

1. 評価値の計算方法。評価関数の改良。
2. (このプログラムはコストマップを作成し、そのコストを基準にしとるのだが)コストマップの作成方法の改良。
3. アルファベータ法において、枝刈りがより起こりやすいように、処理の順番を改良。

このうち、実際に行ったのは②、③。  
①においては、直感的に善し悪しの尺度が得られるものでなかったので、今回は適用しなかった。

②の改良は以下のタスクで。

<https://trello.com/c/ApSuZpmJ/42-jockycpp%E3%81%AB%E3%82%BF%E3%82%B9%E3%82%AF%E3%80%8C%CE%B1%CE%B2%E3%81%AEx%E3%81%AE%E5%80%A4%E3%81%8B%E3%82%89%E6%8E%A2%E7%B4%A2%E3%81%AE%E5%84%AA%E5%85%88%E9%A0%86%E4%BD%8D%E3%82%92%E3%81%A4%E3%81%91%E3%81%A6%E3%81%BF%E3%82%8B%E3%80%8D%E3%82%92%E9%81%A9%E7%94%A8>

③の改良は、以下の2つのタスクで行った。

<https://trello.com/c/LGk4ZGo1/43-jockycpp%E3%81%AE%E3%82%B3%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%9E%E3%83%83%E3%83%97%E6%9C%80%E9%81%A9%E5%8C%96%E8%A6%96%E9%87%8E%E5%A4%96%E3%82%82%E3%82%B3%E3%82%B9%E3%83%88%E3%82%92%E8%A8%AD%E5%AE%9A%E3%81%97%E3%81%A6>

<https://trello.com/c/3hiWoTZR/46-jockycpp%E3%81%AE%E3%82%B3%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%9E%E3%83%83%E3%83%97%E6%9C%80%E9%81%A9%E5%8C%96%E8%A6%96%E9%87%8E%E5%A4%96%E3%81%AFy%E8%BB%B8%E3%81%AE%E3%81%BF>

結果の評価は、以下のタスク参照。

<https://trello.com/c/YSe0njU7/29-%E6%98%A8%E5%B9%B4%E3%81%AE%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%A7%E3%81%AE%E7%9B%AE%E6%A8%99%E3%81%AE%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0ai%E9%96%8B%E7%99%BA>