

Kifuwarapery

きふわらぱりー。いわゆる きふわるべ☆ (^~^)

Apery-SDT3 がベースで、本来 Visual Studio ではコンパイルできないんだが、わたしは改造して Visual Studio で動かすようにしたらしいぜ☆ (^~^)

必要なこと

- `Kifuwarapery.exe` と同じディレクトリーに `20151105` というディレクトリーを必ず作ってください。対局開始時に その中に評価値ファイルが動的に作成されます。
 - しかし、この部分、わたしがいじってしまったので、1 時間ぐらいファイル生成に時間が掛かるかも知れないぜ☆ (^~^) ファイルを生成しているようなら放置しておけだぜ☆ (^~^)
 - でもこの自動生成は 1 回やれば 2 回目から要らないはずなんで、対局前に 1 回やっておけだぜ☆ (^~^)

必要なこと > プロジェクトの設定

[Visual Studio 2026 のメインメニュー > プロジェクト > プロパティ] をクリック。

[構成プロパティ > C/C++ > コード生成] をクリック。

[ランタイムライブラリ] を、デバッグなら `マルチスレッド デバッグ (/MTd)` へ、リリースなら `マルチスレッド (/MT)` へ変更。

[構成プロパティ > C/C++ > 言語] をクリック。

[C++ 言語標準] を `既定 (ISO C++14 標準)` に変更。