

# Kifuwarapery

---

きふわらぷりー。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。