名前：岡田貴利他

出席番号：R4SA05  
  
個⼈の作業内容

オセロのCPUのアルゴリズム研究

それを元にした基本設計書の作成

オセロのゲーム部分の基本設計書作成

今週

・CPU部分に続き、ゲーム部分の設計にも取り掛かった

ゲーム処理と表示処理を決着がつくまでループする、いわゆるゲームループと呼ばれる手法を採用することにした

・オセロのCPUのアルゴリズム

n手先の盤面を評価してそれを元に最善種を導き出す

評価の仕組みはその局面でのお互いの置くことが可能なマス数を基準とする

同じ評価方法に基づいた最善手を相手が打ってくると仮定してn手先の盤面を絞って予想していく

・基本設計書作成

CPU部分に必要な主な関数を決定

CPUメイン部分の主な設計

〇盤面の評価

・CPU側が置くことが可能な空きマス数―プレイヤー側が置くことが可能な空きマス数＋四隅の数\*10(CPU側)―四隅の数\*10(プレイヤー側)―四隅回りの数\*7(CPU側)＋四隅回りの数\*7(相手側)

＊四隅と四隅回りのマスには重みづけをし、四隅回りは極力取らず四隅は積極的にとるようにしたい

来週

基本設計書の続き

現在の⼯程（基本設計、詳細設計単位）

基本設計

現状の問題点

今のアルゴリズムではかなりの量のコーディング量が予想されること

問題点に対する対策