名前：高野悠羽

出席番号：R4SA17

・メンバーの作業内容（要約）

オセロCPUアルゴリズムの基本設計　高野・岡田

オセロゲーム内容の基礎部分のアルゴリズム設計　考案　松山・高綱

・メンバーの進捗

CPUアルゴリズムの調査に関してはゲーム内容の精査と並行して行っております。

オセロのCPUのアルゴリズムについてインターネットで情報収集

・全体のスケジュール

5月中には設計段階を終わらせ、6月7月にはコーディング作業を進めていく方針です。

9月からはコーディング作業と併せてテストを行っていく予定です

・メンバーの現在の⼯程

立ち上げ段階なので各々の作業を確認しつつ作業に取り組んでおり

アルゴリズム調査は全体の2割程度調査完了しており

それに伴って先週に引き続き設計も行っております。

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

バックエンドのコーディング開始

難易度選択画面設計

・オセロ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

・タスク管理とアップデート

・

・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)

・年間

6月7月にはコーディング作業を進めていく方針です。

9月からはコーディング作業と併せてテストを行っていく予定です

・全体の進捗

調査段階は5月いっぱいに終わらせる予定でございます。

成果物フォルダの作成

・来週の予定

チーム：先週に引き続き調査作業

メンバー：引き続きインターネットでの情報収集

CPU部分の大まかな設計

・現状の問題点

メンバー：特になし

チーム：特になし

・問題点に対する対策

メンバー：特になし

チーム：特になし