

人口知能 Cグループ 第1回目

松本 武尊(議長)	永田 有輝(書記)
名村 太一	丸山 京祐
野田 直哉	

2023年 6月22日 14:45～18:00

ゲーム候補

- 永田：マンカラ△（2手連続のルールあり、必勝手？定石があるらしい）
どうぶつしょうぎ△（後手必勝、持ち駒あり、簡単らしい）
5五将棋△（複雑そう？）→これのチェス版がいいかもしれない？
- 丸山：囲碁×（おける場所が多いから手数が膨大になるかも？ルール複雑かも？）
→まだ五目並べの方がいい？（それでも盤面が広い）
- 野田：オセロ△（もう出来ているらしい、一応人にも勝ってる）
→みんなで評価関数を作ればいいの出来るかも
- 名村：マンカラ△
- 松本：オセロ△、カウントダウンゲーム×、指のやつ？
←指のやつはルールをちゃんと決めないといけない

ゲーム決めの議論

□5五将棋

- 誰にも拒否されていない（どうぶつしょうぎは先生が否定）
- 持ち駒、駒の成をどうするか←無しにしてもいいかも
- 現時点で一番良さそう
- 5五将棋のチェス版を作ってみてもいいかも

□リバーシ

- 評価関数が難しいらしい
- 野田君が過去に作成したらしい

□マンカラ

- 定石があるらしい（必勝法は分からない）
- 二手連続の手法がある

ゲームの決定

□ 5五将棋がよいのではないかという結果に

- 持ち駒、駒の成は有りで実装してみる←もしも難しそうならなしで
- まずちゃんと動くことを目指す

5	4	3	2	1	
飛	馬	銀	金	王	一
				歩	二
					三
歩					四
王	金	銀	角	飛	五

OSと言語 1/2

- OSはWindows : ノートパソコンでやるので
 - OSに依存するようなコードは使えない
- 複数言語を組み合わせてやってみてもいいか？
 - 計算だけCで実装して、他のフレームワークを他言語で実装という方法もある
- 候補 : C、java、python
 - C : 最速、実装ムズイ？
 - Python : 実装簡単だけど遅い
 - Java : そこそこ簡単でそこそこ速い
- GUIとCUIについて
 - 5五将棋のためGUIがいい

OSと言語 2/2

□C++

- 使ったことない人がいる

□Rust

- ガベージコレクションがない、高速、超ムズイ

□色々考えてみた感じだと、Javaが良さそうだという結果に

- 多くの人が分かる言語
- 処理が速い
- マルチスレッドの実装がやりやすいかも

データの共有方法, スケジュール

□ Githubで共有

- 野田君のアカウントをメインに運用
- レポジトリ管理を野田君に任せる
- Publicにするかは検討中

□ 7月から本格的に取り掛かれるように各自の用事、課題は済ませておく

□ 役割分担について

- 今の所未定
- 次回以降に決めたい