# 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<u>五目並べの方がいい?(それでも盤面が広い)</u>

□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

#### ロリバーシ

- ■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

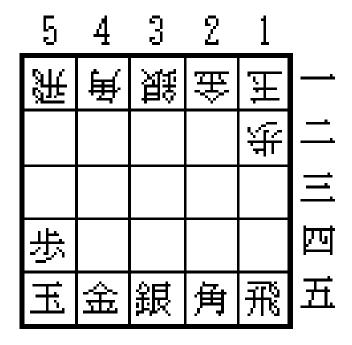
#### ロマンカラ

- ■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

- □5五将棋がい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





# 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

