

議事録

2023年6月29日 15:18

状態表現とオペレータ考えたい

- ・一次元配列の時、複数マス移動する場合はどうする
→その場合はエラーを吐くようにすればいいのでは？
ビット演算で、駒を置く場所をビットで管理する

←ちょっと冗長

最初に駒の動きを制限する？

始めにおける場所を計算しておく

modを使って置ける場所を判断する

二次元配列(一次元配列でも可)とビット演算の組み合わせを利用する

駒に6~-6の数字を割り振る

敵と味方をプラスマイナスで表現

駒を取られたらマイナスをかける

例 歩 = 1 取られたら-1で相手の駒になる

王 = 6 取られたら-6

- ・二次元配列
- ・一次元配列←決定
- ・二次元配列(一次元配列でも可)とビット演算の組み合わせ
- ・ビット配列のみ
- ・配列の要素を使うやつ

オペレータ

二つの位置

ゲームの流れ

場面→全ての移動可能な手を計算→手を選ぶ→場面
探索が多くなるならすぐ参照できるものが良いかも

Op(駒の種類, 駒の座標)

駒の種類と位置を与えられたら、盤面の全ての移動先をリスト化して、そこから参照して動きを決める

26以降の番号を持ち駒にする

座標25パターン+持ち駒12パターン

自分の駒のリスト(歩, 金, 銀, 角, 飛, 王)

こんなやつを作る？

自分の動かせる駒のリスト、相手の動かせる駒のリストを作る

動かせる駒のリストからオペレータに入れる

過去四パターンの盤面のデータ残す←千日手