

人口知能 Cグループ 第4週目

松本 武尊 永田 有輝
名村 太一 丸山 京祐
野田 直哉

2023年 7月6日 14:45～18:00

動かせる駒リスト

□動かせる駒リスト：それぞれの駒が動かせる場所を格納したリスト

歩 10
金 16 17
銀 16 17 18
角 5 11 17 19
飛 9 14 19
玉 16

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

王	金	銀	角	飛
玉				
歩				
玉	金	銀	角	飛

□上のリストは、駒と駒を動かせる場所の対応表

動かせる駒リスト

□動かせる駒リスト：それぞれの駒が動かせる場所を格納したリスト

歩	10
金	16 17
銀	16 17 18
角	5 11 17 19
飛	9 14 19
玉	16

□歩の動ける場所：10(赤の所)
金の動ける場所：16 17(青の所)

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

王	飛	角	銀	金
玉				

動かせる駒リスト

□動かせる駒リスト：それぞれの駒が動かせる場所を格納したリスト

歩 10 → 5
金 16 17
銀 16 17 18
角 5 11 17 19
飛 9 14 19
玉 16

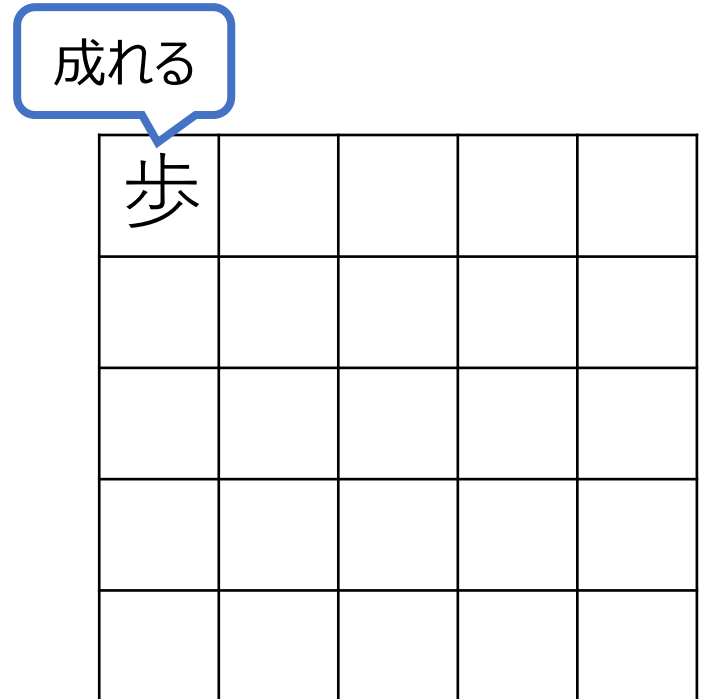
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

王	金	銀	角	飛
玉				
歩				

□歩が10に動いたため, リストを更新

動かせる駒と場所を持ったclass : Selection class

- 先ほど紹介した動かせる駒リストを保持するリスト
- int now_position : 現在の駒を動かせるポジション
- int next_position : 次の駒を動かせるポジション
- Boolean nari : 駒が成るかどうかを判断する
例 : 駒が一番奥の場所まで到達して、成るならtrue
そうでないならfalse



盤面を再現するためのclass : Board class

□move()

- 動いた後の盤面を返す関数
- これがオペレータの役割を持っている
- 戻り値 : 動いた後の盤面

□validSelection()

- 次の駒を動かせる場所のリストを返す関数
- 戻り値 : 駒を動かせる場所リスト

駒のclass : Piece

- 駒の識別をするためのクラス
 - 駒の動き
 - 先手か後手かを判別する

- Pieceは抽象クラス：各駒がPieceを継承する
 - 例：class 金 extend piece