

# ゲームの種類：5五将棋

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

## 状態表現の種類

- 2次元配列(処理が重くなる)
- 1次元配列(複数移動は？少し冗長)
- ビット配列(難しい)

## 1次元配列に決定

- 盤面 2 5 + 持ち駒 1 2 (歩,金,角,飛,王)
- 自分の動かせる駒のリスト,相手の動かせる駒のリスト

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

## オペレーター

- 駒が動くことが可能なリストを得る
  - 引数 (駒の種類、盤面の駒の位置)
  - 戻り値 (駒が動くことが可能なリスト)
- 駒を実際に動かす
  - 引数 (動かす駒の種類, 駒が動くことが可能なリスト)
  - 戻り値 (駒を動かした後の盤面)