

Novice PR 文書

熊谷 啓孝

//-----プログラム-----

Novice とは??

・ 名前の由来

「Novice」は「初心者」「新参者」などを意味する。
製作者がプログラミング初心者であることと、
ソフトの実力が初心者級ということに由来する。

・ 特徴

ルール通りに指せます。(多分)
振り飛車党のソフトにするつもりです。(予定)
評価関数は時代錯誤の手动調整で実装しています。
ライブラリ不使用です。
弱いです。
思い出王手にびっくりして投了することがあります(修正予定)

・ 実装内容

単純な $\alpha\beta$ 法。
駒の取り合いのみの静止探索。
序盤は落とし穴方式を採用(定跡未使用)

//-----目標-----

反則無く最後まで。願わくば1勝を。

//-----製作過程-----

- ・ 2015年3月に電王戦FINALを見てプログラミングを0から始める。
- ・ 全て我流で Novice ver0.9 を開発し公開。
- ・ 拡張性が無く弱かったので、池泰弘氏のコンピュータ将棋の作り方のサイトを参考に8月半ばに再度0から作始める。
- ・ 9月に floodgate で1勝をあげたので電王トーナメントへの参加を決意&&エントリー。

//-----開発者-----

- ・ 静岡県出身
- ・ 将棋の棋力は81dojoで二段

//-----参考文献-----

- ・ コンピュータ将棋の作り方(「うさびよん」「ねこにゃ」開発日記)
<http://usapyon.cocolog-nifty.com/shogi/HowToMakeShogiProgram.html>
- ・ 人間に勝つコンピュータ将棋の作り方 (技術評論社)
- ・ YSS7.0の技術的な解説 (YSSと彩のページ)
<http://www.yss-aya.com/book.html>