

# Scherzo PR文書

Sep 29, 2015

氏家 一郎

# 評価関数

- ニューラルネットワークを用いて、プロ棋士の棋譜から評価関数を作成しています。(現在のところ3層ですが、当日までにはもっと深くなるかもしれません)
- 評価の材料となる特徴量を、人間が決めるのではなく、できるだけ自動的に学習するようにしています。

# 探索

- 基本的には、 $\alpha\beta$ 法です。
- 評価値に応じて若干読む深さをコントロールする予定です。