

shogi686 PR 文書

1. 特徴

Bitboard 型だが、持ち駒を 8bit*8 の配列で持っている(わずかに速くなったうえプログラムを簡略化)。

undoMove をメモリコピーだけで済ます(ほとんど遅くならずプログラムを簡略化)。

強さをほとんど損なわないという条件下で、コードをシンプルにすることを心がけている。

ゼロから書き直しているので、今はこれくらいしか書けることがない。

使用可能ライブラリの Apery を使うことを考えているが、それも未定。

2. 名前の由来

開発者のハンドルネームが merom686 だから shogi686。読みは「しょうぎろくはちろく」。

686 というのは、Intel の CPU に関する名前。Intel は、486、Pentium、Pentium Pro と新しい CPU を作ってきたが、CPUID という命令で取得できる数字も、4、5、6 と増えていった。それから 10 年ほどが経ち、Merom というコードネームの優れた CPU が発表された。ところが、この Merom で CPUID を使うと、Pentium Pro と同じ"6"が出力された。486 の次が 586 (Pentium には"5"という意味が含まれる)、その次が 686 だとすれば、Merom は 686 じゃないか！786 になると思ったのに！と当時話題になったようなならなかったような。これが由来である。

今回は、自分 (merom686) の棋譜を使うかどうか未定。