

第31回世界コンピュータ将棋選手権「すいしょう」アピール文書

令和3年3月31日

杉村達也

第1 はじめに

参加プログラム「すいしょう」（以下、「本プログラム」といいます。）は、Pythonで動作する将棋プログラムです。Python入門書を途中で挫折したような方でも書くことができるような、簡単なコードのみで動作させています。

第2 合法手生成

91	81	71	61	51	41	31	21	11
92	82	72	62	52	42	32	22	12
93	83	73	63	53	43	33	23	13
94	84	74	64	54	44	34	24	14
95	85	75	65	55	45	35	25	15
96	86	76	66	56	46	36	26	16
97	87	77	67	57	47	37	27	17
98	88	78	68	58	48	38	28	18
99	89	79	69	59	49	39	29	19
100	90	80	70	60	50	40	30	20

図のように盤面に番号を振り、上に動かしたい場合1を引く、先手の桂馬の動きをさせたい場合11を引く又は9を足す、という計算で駒を動かす。計算の

結果、11未満となる、100以上となる、又は10の倍数の数値となる場合には合法手ではないため除外する。先手の桂馬の場合、下一桁が1又は2となる場所に行くことはできない。

といった具合で、合法手を生成します。

第3 盤面評価

駒得評価のみの予定です。

第4 探索

以下のルールで探索をします。

- 1 最も評価値が高い指し手を選択する。
- 2 選択した指し手の評価値Aと、当該指し手の2手前の指し手の評価値Bが異なる場合、評価値Bを評価値Aの値に変更して、ルートノードから再度探索をしない。

第5 おわりに

反則負けをしないよう頑張ります。

以上