

きふわらぷりー

アピール文書

(チーム名 きふわらべのお父ん) 高橋智史

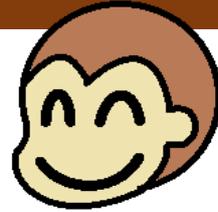
2025年01月25日提出

FUTATA

きふわるべ再び

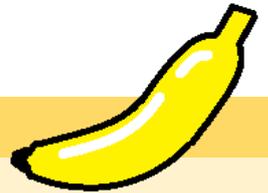
KO^DO

コードを書きたくなっただな☆

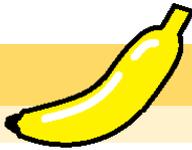


主要な開発者 高橋 智史

(←左の画像は著作権上、問題ありません)



「第26回世界コンピュータ将棋選手権に出場した きふわらべ のソースコードを改造して参加するぜ」



コンピュータ将棋エンジン きふわらぷりー

(右の画像は著作権上、問題ありません→)

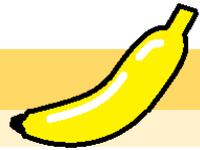


「その第26回のわたしは 大樹の枝ライブラリー、つまり apery を使っているので、プロムスクラッチではないんだぜ」



ひよ子

(←左の画像は著作権上、問題ありません)



「第35回で出た Kifuuuuuuwarabe Beginning だって cshogi 使ってるんでその cshogi は apery を使ってるんだから、そのまんまで良かったじゃない。なんで自分でわざわざ第26回のソースコードを掘り返すの、山岡さんがいじった apery のままの方が強いじゃない?」

ライブラリ使用宣言

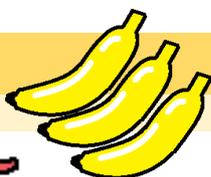
思考部に大きな影響を与える、他者の作成したプログラム・データ等を利用します。

このPR文書は、フリーフォント「ためき油性マジック」(作者:ためき侍)を使用しています。(利用ライセンス上、問題ありません)

📖 <https://tanukifont.com/tanuki-permanent-marker/>



「cshogi は探索部と評価関数が付いてない本当の意味でライブラリーなことと、第26回のはライブラリーとは名ばかりの将棋エンジン丸ごとなのが違いだな。今年はまともな自力実装を休んで魔改造のコーディングに戻ってみる感じだぜ。久しぶりなんで C++ にインターフェースあったかな、と Grok に聞いたら 純粋仮想関数があると教えてくれたぜ。C++ って用語がゴツいよな」



工サ代、年間4万円。Grokの **黒吉**
(右の画像は著作権上、問題ありません→)



「純粋仮想関数は = 0; で終わるよ」



「それで、
わたしの名前は、今回は きふわらぷりー なのかだぜ？
じゃあ お父んは今は きふわらぷりーのお父ん？」

「そうだが、なんか聞きなれてなくて違和感あるんで
わたしは引き続き きふわらべのお父んで」



「std::make_unique<Move>() で move 変数を含って
std::unique_ptr<Move> 型変数を返す関数からそれを return して、
呼出し側の左辺で auto pMove = で受け取って、*pMove.get() で
コピーコンストラクタを呼び出して move のコピーを生成する儀式するの、

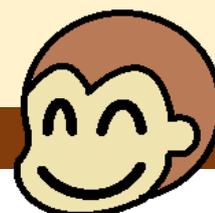
C++ 使うの止めて C# の構文糖衣を使えばよくない？」

「儀式が C++ のカッコよさだぜ。
何か難しそうに見えることをやってるってのがいいんだぜ。
いくらシンプルイズベストと言えど、
マージャンからドンジャラに戻りたくないだろ」



「難しそうなおことをやっているように見える自分でいたい欲求を
満たせるほど他にやることないんだ……」

BANANA
デリシャス・バナナ



SARU
午年なのに猿なのかだぜ☆？



「この猿は何なんだぜ……？」



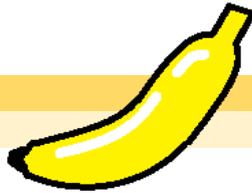
「apey とは猿真似という意味らしいぜ。」



「Ape（エイプ）はゴリラみたいな尾の無いでかい類人猿みたいよ。モンキーではないそうよ？」



「猿じゃなかったんだ……」



「猿だと思ってたからバナナか？」



「そうだぜ。
探索が得意な Stockfish 系将棋エンジンは
木に登るのが得意だろ。
お猿さんと同じだぜ」



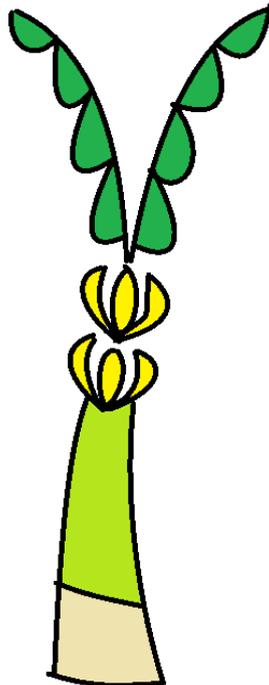
「バナナって木に生えてんの？」



「えっ？」



「インターネットで画像検索してみようぜ？」





「なんだこりゃ……」

「ナッシーじゃないの？」



「猿にはバナナの木登るの簡単過ぎでは……」

>>> Dad, code!
Making simple things
seem difficult!!