

A I 名 : CGELE

Cedec Go 2011 から適当につけたのですが、シーゲルと読むことにしました。

作成者 : 関西でゲーム等のプログラマーをしています。

昨年の本セッションが面白かったので申し込んでみたのですが、8月から囲碁のルールを覚え直すところから始めまして、A I としては本当に基本の部分に触り程度というところです。

説明 : 基本フロー (どんなA I でもやることだと思いますが他に書くこともなく

- ① 自殺手でも、劫でもない、合法手を全て算出する。
- ② それぞれの手を打った場合の盤面の状態を評価する。
- ③ 自身の地が最大になる手を選択する。

盤面評価関数

- ・ 自石から周囲に対して仮想的な影響力を設定し、敵石との影響力の強弱で支配地域を決定する。
- ・ 石の連なり、結線についての実装でタイムアップです。

参考 :

囲碁プログラム 勝也 と コンピュータ囲碁のページ

<http://homepage1.nifty.com/Ike/katsunari/>

囲碁プログラムの作り方(基本編)

http://homepage1.nifty.com/Ike/katsunari/howto_kihon.html

通信対戦対応サンプルについて

<http://www.computer-go.jp/gifu2004/regulations/sample.html>

YSS と彩のページ

http://www32.ocn.ne.jp/~yss/index_j.html

GTP - Go Text Protocol

<http://www.lysator.liu.se/~gunnar/gtp/>