

# 16

## while True: print ("HelloProcon")

熊本  
(八代)

石堂 優人 (2年) 嶋中 海人 (5年)  
高松 龍希 (2年) 小島 俊輔 (教員)

### 1. システム概要

3 台の PC を用いて複数回探索・型抜きを行い、最も手数が少ないものを回答としてサーバーに提出する。

### 2. 型抜き

問題フォーマットを模したサンプルデータを自分たちで作成した。このサンプルデータと IDA\*探索を主としたアルゴリズムを用いて、抜き型のタイプや適用方向、その後のボードの状態に応じた評価値を算出した。この評価値が最も高くなるような型抜きを繰り返す。

序盤はサイズの大きい抜き型で型抜きを行い、粗く整える。最終盤面に近づくにつれてサイズの小さい抜き型で細かい調整を加える。また、形が不定な一般抜き型での調整が難しい場合、定型抜き型で対応する。

その他、特定のピース配置に対する抜型の適用順序を事前に計算し、テーブルに保存している。状況に応じてこれ

を参照・適用することで、処理を高速化する。

### 3. GUI

図 1 に示すように、ボードの状態や試合の進行状況、過去の提出結果等を表示する。



図 1. 開発中の GUI

### 4. 開発環境

OS: Windows11 IDE: Visual Studio 2022

使用ライブラリ: OpenSiv3D v0.6.15 言語: C++20