

shogi686 PR 文書

- 開発方針

メンタルが死んでるので、やる気の出る開発内容にすることを優先します。
強いソフトを作る計画を立てても、実行できなければ意味がないのです。

- 具体的な開発方針

なんか自分なりにコンピュータ将棋のプログラムを書きます。
全体を把握できるよう、コンパクトさを保って書きます。
shogi686micro というのがあるので、最悪これでいいやとは思っていません。

<https://github.com/merom686/shogi686micro>

- もっと具体的な開発方針

評価関数の機械学習について書きます。
去年、「技巧」が公開されて僕はそのソースを読みました。
「技巧」の学習部では、勝敗が進行度に応じて使われていました。
それといわゆる「雑巾絞り」とを自然に組み合わせる方法を探っていました。
この前思いついたのは、無限手先までの重み付き平均をとることです。
例えば、 k 手目での勝率を推定してみます。
 i を非負整数として、 $k+i$ 手目の勝率(評価値)に $\exp(-A*i)$ の重みを付けます。
 A は定数です。 A が正ならば重みの総和が収束する、というのがポイントです。
負けを読み切ってから何手指したかも関係ありません。

- 自己紹介

[merom686](#) といいます。
好きなものはセグメント木です。
セグメント木を使うのが世界一下手です。