

# Yorkie PR 文書

- アプリ名
  - 「ヨーキー」
  - ヨークシャテリア(犬種)の略称から
- 評価関数
  - 概要
    - KKPPT形式の手番ありの4駒関係
  - 学習
    - elmoメソッドを使用
    - elmo(WCSC27版)をベースに追加学習する。
    - KPPT+KKPT+KKT(以下、既存の3駒関係と言う)の評価値を固定し、そこからの差分だけを学習することにより、追加学習時に出現しなかった局面に対しても既存の3駒関係による評価値より低精度にならないようにする。
    - 評価値や勾配などを格納するテーブルについて、ミラー化・三角配列化・メモリマップドファイル使用などで省メモリ化し、メインメモリ64GBの開発用PCで学習を行う。
  - 対局
    - KKPPT形式と既存の3駒関係の評価関数を1個のテーブルに統合し、4駒関係化による速度低下を最小限にする。
    - 大会で使用するPCのメインメモリ容量に合わせて、評価値テーブルのミラー化と三角配列化を取捨する。
- 探索部
  - やねうら王をベースにする。
  - 加えて、進捗度による枝刈り基準値の動的な変更を行う。
- 定跡部
  - elmo(WCSC27版)をベースに追加する。
- その他
  - 大会で使用するPCでGPUが使えるなら、一部処理をGPUへオフロード予定
  - C++17を使い、実装で楽できる部分は楽をする。
  - なるべくconstexpr化して、コンパイラによる高速化に期待する。
  - 電王トーナメント前後に、ソース公開予定。