

さわにゃんRL アピール文章

宇賀神拓也

さわにゃんRL概要

- 卒論が終わりその開放感で作ったプログラム
- Bonanza、まったり〇〇ちゃん、Crafty、Fruitなどを参考
(にしましたが活かせたかどうかは不明)
- Bitboard(笑)を使用



探索

- 基本的な全幅探索
- PVS+反復深化
- Transposition table
- Null move pruning
- (かなり適当な) Futility pruning
- killer move
- history heuristic

評価関数

- 駒価値
 - 持ち駒の価値
 - 駒の関係
 - etc
-
- 本番までには増やしたい

評価関数の学習

調子にのって

教師なし学習を

やってみたみました

が・・・[1]

[1]J. Veness, D. Silver, W. Uther, A. Blair, Bootstrapping from Game Tree Search, Advances in Neural Information Processing Systems 22, pp 1937--1945, 2009



実験をして
みると.....

あまりうまくいかず

ぐぬぬぬ・・・

おわりに

- 非常に弱いですがよろしくお願い致します