

【動機】

前々から機会があれば将棋のゲームを自分でプログラムして作ってみたいと思っていたので、この課題研究で本将棋のゲームを作る事にしました。

【使用ソフト】

DX ライブラリ

Visual Studio C++



【研究内容・結果】

プレイヤー対プレイヤー(ネットワーク不可)も一応作りましたが、現時点(この原稿を書いている時点)では見づらい上に正常動作しない(デバッグが済んでいない)ため、基本的にはほぼ完成に近い CPU 戦がメインとなります。

僕自身将棋がそこまで強い訳では無いので初心者用に作りしました。というよりも、今の自分の技術では一般的に売られているような強い CPU は作れないので、CPU はかなり弱いです。

【感想】

まず最初に、このプログラムで苦労した点ですが、正常動作するプログラムのミスを見つけるのが一番苦労しました。

例えば、間違った形式でプログラム関数が記述された場合、テストプレイ時にプログラムは起動せず、エラーが発生した行数とその理由を教えてください(が、稀に間違った形

式でも正常動作する事があります)。

しかし、正しい形式で間違っただけの記述(例えば 10 という数字を記述しようとして間違い、0 と記述)してしまった場合に関してはエラーとはみなされず、そのまま実行されてしまいます。

最悪、記述が間違えた事に気づかないまま完成させてしまうケースも珍しくありません。

これがバグと言われるもので、フリー(無料)の作品ならまだしも、販売目的である商品である場合は致命的となります。さらにプログラムの量が膨大になればなるほどバグを見つける事は難しくなっていくため、出来るだけ早期に見つけておく事が望ましいです。

なのでデバッグ(プログラムをチェックして、バグがあれば修正する作業)は何度も行いましたし、発表ギリギリまでデバック作業をさらに何度もする予定ではありますが、それでもバグが残っている可能性が無いとは言い切れないので正直な所かなり心配です。

このプログラムを組んでいて一番嬉しかった事は、自分の組んだプログラムが正常に動作した時です。正確に言えば、原因が不明だったバグの原因が分かり、それを修正して正常に動作した時がすごく嬉しかったです。そしてそういった経緯を経るごとに、これは自分の実力で作った物だという実感が得られました。その実感を得られる事がとても嬉しくて、僕がプログラミングに熱中する理由でもあります。

最後になりますが、本将棋のプログラムを CPU を含めてほぼ一から組んでいく作業はなかなか難しいものでしたが、この作品を作るという工程が楽しくもありました。今回は間違っても雑な作品にだけはしないように気を配り、ごく一般的なコンピュータ将棋ならどんな機能がついているのかという考えで作っていましたが、次はもし自分が遊んだらどんな風にすればより楽しめるのか、どんな機能があれば充実するのかといったような事も考えてプログラムを組んでゆこうと思いました。