

UEC-da用大貧民クライアントプログラム VS人間 システムの開発

日本大学 文理学部 情報システム解析学科
谷 聖一 研究室 長谷川 貴啓

UEC-da用大貧民クライアントプログラム VS人間 システムの開発

日本大学 文理学部 情報システム解析学科
谷 聖一 研究室 長谷川 貴啓

目次

- 1 はじめに
- 2 概要
- 3 ストレス
 - 3.1 クライアントプログラムの変換の仕組み
 - 3.2 効率化の仕組み
 - 3.3 インターフェイス
- 4 デモ

1.はじめに

UEC-daではプログラム同士が戦っているのを見るだけ



実際人間と戦えるシステムがほしい



「大貧民VS」を開発しよう！！！！！！

2.概要

UEC-da用に作成されたクライアントプログラムを**ストレス**なく読み込み，**ストレス**なく対戦できるシステムを構築する

スル
スル
スル

ストレスとは？

- 生物学的

何らかの刺激によって生体に生じた歪みの状態

- 物理学的

物体の内部に生じる力の大きさや作用方向を表現するために用いられる物理量

- 心理学的

処理されない感情が心の中に溜まってしまっている状態

3. ストレスの原因になりそうなもの

- UEC-da用クライアントプログラムを大貧民VSで読み込ませるのに苦勞する
- 対戦の時にいちいち処理が重い
- インターフェイスが使いづらく、大貧民どころではない

- UEC-da用クライアントプログラムを大貧民VSで読み込ませるのに苦勞する

原因

クライアントプログラムはサーバーと通信して使用するプログラムなのに，自分はincludeファイルとして使用しようとしている



クライアントプログラムから**自動で**大貧民VS用のプログラムを作成するシステムがあれば解決！

HSP言語で開発成功！

3.1 大貧民VS用に変換する仕組み

クライアントプログラム(c言語)から、
サーバーとの通信関連の処理を取っ払う
その後、機能（モジュール）別に処理を抽出

▼
関数化

▼
新しいcソースファイルとして保存

▼
大貧民VS(Visual C++)のincludeファイルとして読み込む

HSPとは？

「HSPは、お手軽に使うことのできる
スクリプト言語システム」*1

実用ツール

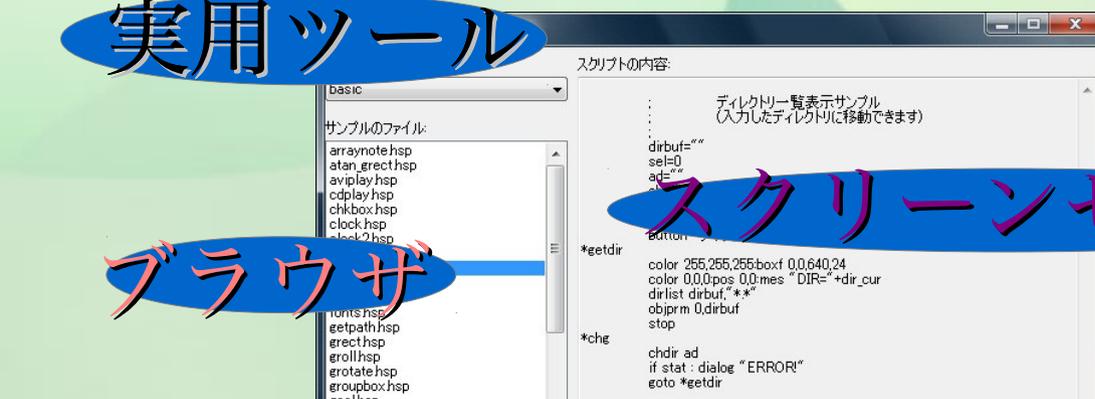
ブラウザ

ゲーム

スクリーンセーバー

iphone アプリ

Android アプリ



- 画像元
- http://hsp.tv/contest2011/cntst_fresult.html
- <http://hsp.tv/index2.html>

*1 引用元:<http://hsp.tv/make/hsp3.html>

ストレスの原因になりそうなもの

- UEC-da用クライアントプログラムを大貧民VSで読み込ませるのに苦勞する
- 対戦の時にいちいち処理が重くPCに負担をかける
- インターフェイスが使いづらく、大貧民どころではない

3.2 対戦の時にいちいち処理が重くPCに負担をかける

カードへのアクセスを効率化する

2次元配列cards

	JK	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	1	2	JK
♠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
♥	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
♦	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
♣	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

2次元配列cards

	JK	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	1	2	JK
♠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
♥	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
◇	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
♣	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

線形探索

すごく重い...

カードの場所を示すリストを作成

場所を示すリストを作成

```
vector<int> r;
```

```
vector<int> c;
```

rに行番号,

cに列番号を保存

出したカードを画面に出力

```
r.push_back[0]=1;c.push_back[0]=7;
```

```
r.push_back[1]=2;c.push_back[1]=7;
```

```
for(i=0;i<h1.size();i++){
```

```
    printf("もってるカード%d %d",h1[i],h2[i]);
```

```
}
```

	JK	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	1	2	JK
♠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
♥	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
♦	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
♣	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ストレスの原因になりそうなもの

- UEC-da用クライアントプログラムを大貧民VSで読み込ませるのに苦勞する
- 対戦の時にいちいち処理が重くPCに負担をかける
- インターフェイスが使いづらく、大貧民どころではない

3.3 インターフェイスが使いやすい

- 世の大貧民ゲームを調べ，より広く採用されているインターフェイスを採用する
- 定期的に他の人に遊んでもらい，アドバイスをもらう

~DEMO~

同時に質問を承ります



参考サイト及び引用元

- カウンセリングサービス

<http://www.counselingservice.jp/lecture/lec148.html>

- wiki
- [http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AC%E3%82%B9_\(%E7%94%9F%E4%BD%93\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AC%E3%82%B9_(%E7%94%9F%E4%BD%93))
- 画像 http://hsp.tv/contest2011/cntst_fresult.html
- <http://hsp.tv/index2.html>