

続続 BlokusDuo/JavaRock

ピースの選択ルーチンにスレッドを使う例 .

スレッド毎にそれぞれ盤面をもつような構成になっている (そうせざるを得ない) .

SimplePlayerSearchThread が実際に探索 (というほどじゃないけど) を行うスレッドで , SimplePlayer2 は , 二つのスレッドのインスタンスを生成してハンドリングしている . 探索ルーチンは , 'u' から 'a' までのまだ置いてないピースを順にあてはめていくというもの .

それぞれ , JavaRock でコンパイルした HDL は の通り .

JavaRock でコンパイルするときには , Thread の終了とか開始とかのビジーループの中の Thread.sleep はコメントアウトしないとイケません .

[Diary/2013-6-11](#) で公開しているのの SimplePlayer.java と置換可能なので , 使うときには のようにインスタンス生成のそこを置換すればいい .

生成された HDL は の通り .

こういうことをしたいときに , 継承とかインタフェースとか使って Java プログラムらしく切り替えられないのは , 現状の JavaRock の弱いところ .

気になる (?) 合成結果は . スレッド使わない版に比べて約 +10% でした .

ちなみに , 両者を対戦させてみたら , 今日の方が弱かった . 評価関数とかないけど , よりたくさん , コマ数の大きなピースを探索してるってだけで単純に強くなるのかな , とか思ったけど , そんなことはなかった . DOS プロンプトが実際に FPGA 同士で対戦させた場合で , 綺麗な (?) 画面が Java プログラムとして対戦させた結果 . このプレーヤ達にはランダム要素がないために , 実機でもソフトウェア実行でも結果が同じになっているのが JavaRock 的にはミソ .

6/11 版が先攻

6/11 版が後攻