

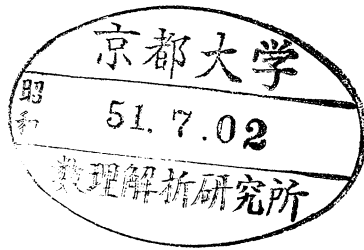
K-510

管理換

数理解析研究所講究録 263

短期共同研究

計算機によるパズル・ゲームの研究



京都大学数理解析研究所

1976年2月

短期共同研究
計算機によるパズル・ゲームの研究
報告集

1974年11月18日 ~ 11月21日

目次

はしがき	1
京大 数理研 一松 信	
1. TANGRAM について	2
京大 数理研 一松 信	
2. N-queens game, TANGRAM & TAIT's problem	9
電電公社武蔵野通研 竹内 郁雄 奥乃 博	
3. On Bounds of the Number of Comparisons to Select the t -th Largest of n Elements	23
電通大 野下 浩平	
4. HEX(Nashのゲーム) のプログラム改良版	40
電通大 西沢 輝泰	
5. 箱詰めパズルのプログラムについて	62
東大理 川合 慧	

6.	長い片道切符について	75
	東大 理 平野照比古	
7.	ニセ金発見パズルについて	77
	京大 数理研 佐藤 雅彦	
8.	BAO について	84
	京大 数理研 林 健志	
9.	Hex (= Nash game)の一般化その理論と実例. . .	95
	阪大 理 山崎 洋平	

は し か き

京大・教理研 一松 信

これは1974年11月18日(月) - 21日(木)に開催された標題の短期共同研究の報告集である。内容的には講究録No.217の続篇であり、その折に開催したGPCCの共同研究会であった。ただしその折に報告された内容だけではなく、それ以後の進展をもとり入れて、新たに原稿を作成していただいた。

この種の研究が人工知能研究の重要な一環として強調されて久しい。1974年夏のIFIP総会では、計算機チェスの世界選手権が開催され、8ヶ国13チームが参加、けっきょくソ連が優勝したものの、アメリカとの差は(1966年Moscow-Stanford対局當時と比べて)急激に縮まっている。しかしその研究には予想外の時間と手間を要し、進展が期待ほどではないのが残念である。この共同研究会も、成果が蓄積されるまで、しばらくこれまでの形で続行することは、みあわせることになった。講究録そのものの発行も、大幅におくれたことを、おわび申したい。