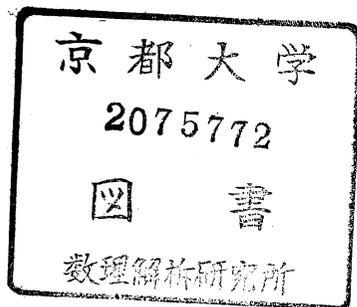
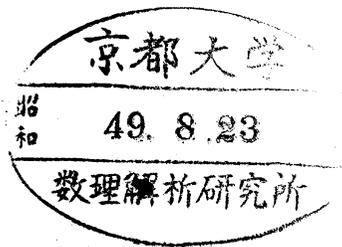


快-570

数理解析研究所講究録 217

ス
46
/
6

計算機によるゲーム・パズルの
具体化の検討

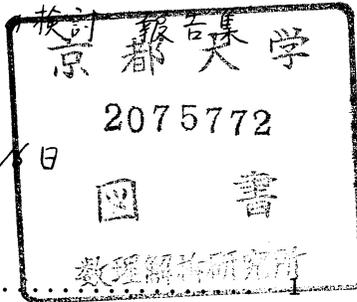


京都大学数理解析研究所

1974年7月

短期共同研究

計算機によるゲーム・パズルの具体化



1974年3月13日～3月18日

1. はしこ 5
 京大 数理研 一松 信
2. 計算機によるゲームの研究會 報告 2
 津田塾大 講義センター 嶋田 君枝
3. はめこみパズルのプログラム 5
 —Tetrihex と Tetra について—
 東大 理 情報科学 川合 慧
4. Tetrahex と Trihex による 'Hexagon' の話合せ 26
 電通大 電子計算機 野下 浩平
5. 計算機によるゲーム・パズルの具体化の検討 33
 京都府立医大 桑垣 煥
6. 立体 pentomino のプログラム 36
 電々公社武蔵野電通研 竹内 郁雄
7. 「五目並べ」のプログラムと「ヘックス」のプログラム
 57

電気通信大

西沢 輝泰

8. 新しい問題(計算機によるパズルのための)..... 83

京大 数理研

一松 信

9. プログラムのレフェリーについて..... 90

東京学大 数学

水町 浩

計算機によるゲーム・パズルの具体化の検討
報告集 はしがき

新大・教理研 一松 信

計算機によるゲーム・パズルが、単なる遊びでなく、人工
智能研究の一環として、次第に重要視されてきていることは
1970年に開催された研究集会講究録(No.98)にも見られる
とおりである。1974年1月の第15回プログラミング・シン
ポジウムの折に、有志の者で標準問題を定めて、本格的に始
めようという相談がなされたが、そのための技術的細部の打
合せのため、急拠短期協同の形で研究会を企画し、3月13日
(水) - 16日(土)に開催した。ちょうど学年末の忙しいとき
で、部分的にしか出席できなかつた方も多かつたが、宿舎に
おいて夜遅くまで討論が続けられるなど、大変に密度の高い
研究会であった。そのため、参加した少数のメンバーだけに
止めるのには惜しいような情報がいくつかあったので、講究
録を作成して配布することにした。

参加されて討論された諸氏、とくに記録作成に努力された
島田君枝嬢、事務局役をひきうけて下さった竹内郁雄氏に感
謝したい。なおこの会の名称は、GPCCとすることが、参加
者一同の討論で定められた。