

今回は変更点はありません。
バグ修正と学習に時間をかけただけです。

前回のアピール文書が見つからないので、内容を思い出しながら簡単に記述します。

思考部はDeepLearningを使用して、現局面からの打つ位置の推定、
局面の勝率推定、局面の地の推定を行う予定です。

現局面の打つ手、勝率、地は、既存のMCを使用した囲碁プログラム(旧迷い子)の
評価を教師データとして使用しているので教師データそのものはあまり正確ではありません。
現状では旧迷い子より強くなることが目標です。

DeepLearningとMCの組み合わせについては
時間があれば導入したいと思いますが、
多分無理でしょう。