

1. 処理の流れ

画像をダウンロードして、隅からポンポコポンポコとピースをはめていきます。途中で怪しいのがあったらそれはずして・・・を繰り返します。それっぽいのができあがったら送信して、間違いがあれば直して再び送信します。

2. 作戦

108個のプログラムを用意し、どれかが素早く答えを出すことに期待。

3. アルゴリズム

画像の接続性は統計論からある程度予測できるので、ここでは電力（マハラノビス距離も考慮）を最小にするものを解と仮定しました。

4. 開発環境

C# on Microsoft .NET Framework SDK v1.1



※ 開発中のため極秘

「びいすばいびいす」と読んでください