

応募内容(競技部門用)

No.1	タイトル	ツンツケ
No.2	1) 予定開発期間：4ヶ月 2) 予定開発人数：3人	
No.3	実現方法 1. 競技の流れ ゲーム開始前に公開されたフィールドを手入力でプログラムに打ち込む。競技中は以下の操作を競技終了まで繰り返す。 1. 1 自分のターン時 今現在のフィールドの状態から最適な手を求め、それに従い操作を行う。なお最適な手を求める手段については後述する。 1. 2 敵のターン時 相手の行った操作を、こちらのプログラムに記録しフィールドの状態を更新する。また、相手がターンの交代を行ったとき1. 1の操作を開始する。 2. 最適な手の求め方 探索アルゴリズムを用いて数手先までの盤面を予測する。予測した盤面に評価関数を用いて評価を与え、このとき最も評価の高い盤面に至るまでの操作を最適な手とする。なお、探索には時間がかかると思われるので、枝狩り等を用いて高速化を図る。 3. ユーザーインターフェイス 今回の競技では手入力による操作が多くなるので、直感的に操作が可能で応用が利くユーザーインターフェイスを用意する。	
No.4	使用ソフト	Microsoft C# .NET
全国高等専門学校 第17回プログラミングコンテスト：茨城		