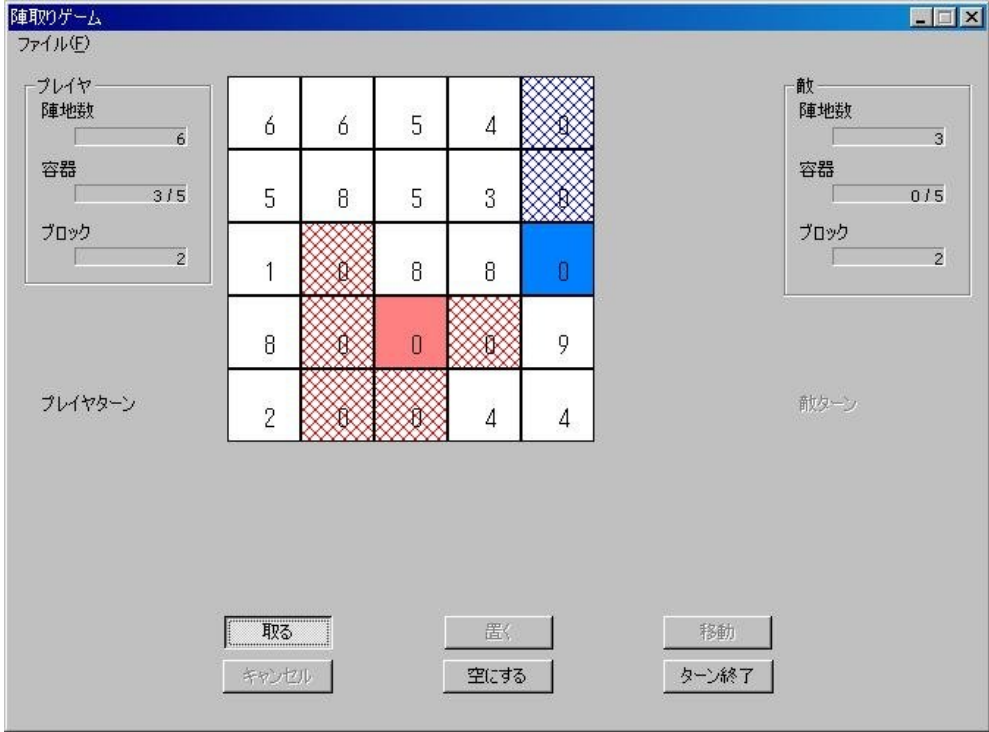


## 応募内容(競技部門用)

<b>No.1</b>	<b>タイトル</b>	ぬるこぼっくんちよ
<b>No.2</b>	1) 予定開発期間： 5 ヶ月 2) 予定開発人数： 4 人	
<b>No.3</b>	<p><b>実現方法</b></p> <p>現在のフィールドと状況を判断し、次の一手にする最善解を求める。                  複数のアルゴリズムを用意し、状況に応じて人間が適宜アルゴリズムを選択することで、作戦を変更していく。</p> <p>相手の行動を数手先まで予測し、相手のあらゆる行動に対応する。                  フィールドエディタで試合前にフィールドデータを作成し下図に示すプログラムで読み込ませる。ゲーム進行に合わせて相手の手を入力し、それに対する解を複数のアルゴリズムにより導く。                  解は複数の解を表示し、その中で最適と思われる解を人間が判断する。                  厚紙と大豆を利用したシミュレーターにより、プログラムとは違うより実践的なゲームを行い、アルゴリズムを練る。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">図 . テストプログラム・実行画面</p>	
<b>No.4</b>	<p><b>使用ソフト</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ VisualStudio.net 2003(統合開発環境)</li> <li>・ Eclipse(JAVA 開発環境)</li> <li>・ Windows XP Professional Edition</li> </ul>	
<p><b>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</b></p>		