

応募内容(競技部門用)

No.1	タイトル	二進信宿清掃局—スベテヲ捨てて行こう—
No.2		<p>1) 予定開発期間： 2006年5月～2006年10月</p> <p>2) 予定開発人数： 3人</p>
No.3		<p>実現方法</p> <p>本プログラムは大きく分けて、『フィールド情報入力部分』・『ライバル動作入力部分』・『思考部分』・『出力部分』の4つの部分により構成される。</p> <p>以下に、それぞれの部分の詳細を示す。</p> <p>○ フィールド情報入力部分</p> <p>試合開始前に、主催者より教えられたフィールド情報（フィールドのサイズ・初期物体位置・初期陣地位置・初期に貰える物体数等）をあらかじめプログラムに入力しておき、思考アルゴリズムで用いられる情報とする。</p> <p>○ ライバル動作入力部分</p> <p>試合中にライバルがどのような手段を取ったかを、リアルタイムで入力でき、その後の思考作業にすぐさま利用できるようにする。</p> <p>この入力作業にプレイヤーの持ち時間を奪われることのないよう、なるべくプレイヤーに必要な動作の少ない、簡単な入力インターフェイスを考慮する（コマンド入力等）。</p> <p>○ 思考部分</p> <p>次のターンに我々がどのような手を打てばよいかを思考させる。</p> <p>ミニマックス法（ネガマックス法・α-β法）等のアルゴリズムを用いた思考アルゴリズムを計画している。</p> <p>ただ単純にその都度の最善策を取っていただけではなく、プレイ時間や持ち時間等も考慮に入れた思考を行うようにさせる。</p> <p>また、先述のライバル動作入力部分により敵がどのような動作を取ったかが取得できたら、すぐさまその情報を次の手に活用できるように、思考アルゴリズムの再計算も行わせる。</p> <p>○ 出力部分</p> <p>思考部分によって得られた思考結果を出力し、プレイヤーへ次に打つ手を指示する。</p> <p>プレイヤーが一目で次に行うべき作業が分かるよう、単純かつ視覚的な出力インターフェイスを考慮する。</p>
No.4	使用ソフト	Microsoft VisualStudio.NET 2003
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		