

## 応募内容(競技部門用)

<b>No.1</b>	<b>タイトル</b>	イツマイティ 一日一カー心
<b>No.2</b>	1) 予定開発期間： 18人・月 2) 予定開発人数： 3人	
<b>No.3</b>	<p>1. 開発環境            マシン： FMV BIBLO 2台            OS： VineLinux (FTP版) or WindowsXP            使用言語： gcc or Visual Studio 2005 Academic ED.</p> <p>2. システム概要            次の二つのシステムを作成して，試合を行い，勝った方を，出場する。</p> <p><b>【システム1】</b>            (1) 石の情報（形，個数，最低入札価格）と石垣の形と入札回数と入札毎の最大入札石数と最大落札石数と初期津山数を入力し，表示する。            (2) アルゴリズムAに従って石垣構築方法を計算し，結果を表示する。            (3) アルゴリズムBに従って，今回の入札の最大入札石数の石と入札価格と再入札価格を決定し，表示する。            (4) 上記表示に従って，入札を行う。            (5) 落札結果を入力し，アルゴリズムCに従って結果を表示する。                (A) 石垣に隙間があれば，アルゴリズムDに従って石垣構築方法を再計算し，結果を表示し，(3)へ戻る。但し入札回数に達していれば，競技を終了する。                (B) 石垣に隙間がなければ，競技を終了する。</p> <p><b>【システム2】</b>            実現方法            (1) 競技前                (A) 石枠・出品される石の種類などのデータをパソコンに入力 &gt;認識させる。                (B) このデータより，逐次法を使って「きっちり石垣を埋めるパターン」を見つける。                (C) 見つけたパターンより，汎用性が高い石を順番に並べ，石同士の関連付けなども行っておく。            (2) 競技本番                (D) 競技前で得た情報を参考にして，石を入札する。                (E) 入札した石を認識し，その石を石垣内に描画する。                (F) これを繰り返し，石垣を埋めてゆく。</p>	
<b>No.4</b>	使用ソフト：VineLinux, gcc, gtk+ or Windows Xp, Visual Studio 2005 Academic ED.	
<b>全国高等専門学校 第18回プログラミングコンテスト：津山</b>		