

1. 競技の流れ

ゲーム開始前に公開された『石垣』と『石の情報』を入力し、あらかじめ石のパターンを求めておく。競技中は2を繰り返す。

2 入札時

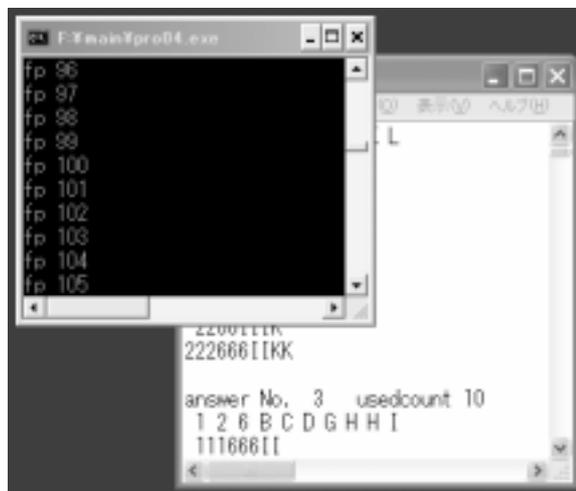
自分たちのチームの入札した石を入力し、次の必要な石などの情報を表示する。他のチームが入札した石の情報も入力し、参考にする。

3. アルゴリズム

石垣を埋める石のパターンを求めるプログラム、現時点で必要な石を表示するプログラム、買った石で一番石垣を埋めるパターンを求めるプログラムを作成し、それをひとつのプログラムにまとめる。

4. 開発環境

Microsoft Visual C++ 2005 Academic Edition、Borland C++ Compiler、きときと Cpad



The screenshot shows a window titled 'F:\main\pro04.exe'. The left pane contains the following input:

```
fp 96  
fp 97  
fp 98  
fp 99  
fp 100  
fp 101  
fp 102  
fp 103  
fp 104  
fp 105
```

The right pane shows the output:

```
2200111K  
22266611KK  
answer No. 3 usedcount 10  
1 2 6 B C D G H I  
11166611
```

