

## 1. システム概要

競技開始前に提示される条件を入力した後、組み立て、入札の2つのモジュールに演算させて、それを基に状況の判断、予測を行う。

## 2. 組み立て

競技開始前に提示された石の形状をさまざまな石の形状を内包するDBと参照し、与えられた石のデータ(石の形状、数、石垣枠)を基に組み立てルーチンが演算。出力された複数の石垣パターンから最適かつ勝利条件に近いものをいくつか抜き出し、使われている石のデータを入札部に渡す。

## 3. 入札

渡された石垣データに優先順位を付け、使われている石の数などから最も手に入れるべき石を導き、入札ルーチンが確実に落札できる方法を算出する。

## 4. 作戦

さまざまな状況に対応できるように複数のアルゴリズムを用意しているため、多方向からのアプローチが可能であるが、本システムは競技する人をも含めたシステムである。よって、我々の頭脳を含めたCPUの性能の違いこそが戦力の決定的差なのだ。

## 5. 開発環境

Borland Delphi6 Personal

Borland Turbo Delphi