

ゲーム進行

1. 経路探索

深さ優先探索を改良したアルゴリズムを用いて最適な経路を探索する。

2. 経路評価

探索した経路を列挙し、各経路にスコアを付ける。

3. 経路決定

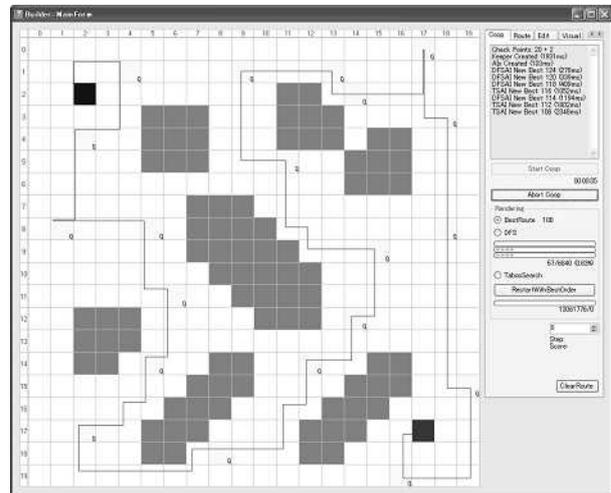
スコアの最も高い経路を採用する。ただし、ゲームの進行によってスコアに変動があった場合は、途中で経路を変更する。

人間との協調動作

コンピュータでは判断できない状況については、人間が判断を行う場合もある。また、手動入力による経路作成・変更・評価・決定も可能である。

開発環境

Microsoft Visual C# 2008 Express Edition



画面は開発中のものです