

□全体の流れ

事前にマップの情報を入力し、ルート、荷物取得個数を決定する。

試合開始後、それにしたがってステップの入力を行なう。敵のトラックの進行情報は事前のデータを崩さない程度に行なう。

□アルゴリズム

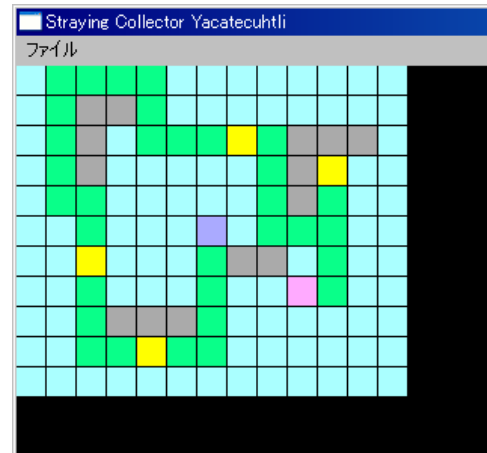
ルートの決定はルートの改良と破壊を繰り返し複数の結果から最善のものを選択する。

荷物所得個数の決定は各段階での最良のものから優先的に次の段階を探索し、一定回数で探索を終了する。。

□開発環境

Microsoft Visual Studio 2005 C++

PGI Workstation Version 6 C++ Compiler



画像は開発中のものです