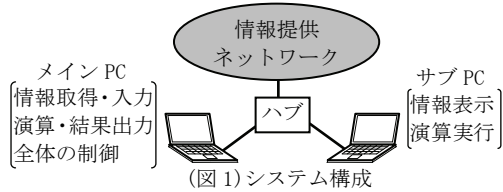


○システム構成

LAN によって 2 台の PC を接続し、演算負荷とユーザインタフェースを分散させる(図 1)。



○処理の流れ

・前処理

マップ情報などが公開・入力され次第、競技開始までの待機時間を使って経路探索などに必要な前処理を行う。

・競技進行

ターン毎に、(図 1)のメイン PC で手入力(図 2)か LAN 経由で取得した情報をもとに、両 PC 上の別々の思考ルーチンを実行し、結果から最良の行動を選択・出力する。

○思考アルゴリズム

ターン毎に、現在地からゴールまでに燃費が優良な行動を複数探索した結果から、見込み順位などの情報をもとにしながら、妨害を受けない、他チームを妨害できる、などの基準で最終的なターン行動を選択する。



○開発環境

Microsoft Visual C# 2005