

1. 競技の流れ

問題をサーバーから取得し、ユーザーが指定する AI に解を探索させる。解が改善されるごとにファイルに出力し、ユーザーの判断でサーバーへ解を送信する。

2. 戦略

AI は各々独自の設計思想のもとに作られており、得手不得手のフィールドを持っている。従って、ユーザーが与えられたフィールドに対して適切な AI を選択し、最適なパフォーマンスを得る。

3. 開発環境

Microsoft Visual Studio C# 2008

```
ProCon09 Common.dll
ADDRESS 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 0123456789ABCDEF
00003FA0 69 6F 6E 4E 65 65 64 65 64 00 53 70 6C 69 74 34 ionNeeded.Split4
00003FB0 4E 6F 64 65 00 53 79 73 74 65 6D 2E 43 6F 6C 6C Node.System.Coll
00003FC0 65 63 74 69 6F 6E 73 2E 47 65 6E 65 72 69 63 2E ections.Generic.
00003FD0 49 65 6E 75 6D 65 70 61 62 6C 65 63 54 3E 2F 47 IFormable<T>.G
00003FE0 62 65 6E 74 69 6F 6E 73 2E 43 6F 6C 6C 6C 6C 6C System.Collections
00003FF0 74 69 6F 6E 73 2E 49 43 6F 6C 6C 65 63 74 69 6F tions.ICollectio
0000A000 6E 2E 43 6F 70 79 54 6F 00 53 79 73 74 65 6D 2E n.CopyTo.System.
0000A010 52 75 6E 74 69 6D 65 2E 53 65 72 69 61 6C 69 7A Runtime.Serializ
0000A020 61 74 69 6F 6E 2E 49 44 65 73 65 72 69 61 6C 69 ation.IDSerializ
0000A030 7A 61 74 69 6F 6E 43 61 6C 6C 62 61 63 6B 2E 4F zationCallback.O
0000A040 6E 44 65 73 65 72 69 61 6C 69 7A 61 74 69 6F 6E nDeserialization
0000A050 00 53 79 73 74 65 6D 2E 52 75 6E 74 69 6D 65 2E .System.Runtime.
0000A060 53 65 72 69 61 6C 69 7A 61 74 69 6F 6E 2E 49 53 Serialization.IS
0000A070 65 7A 69 6F 6E 73 2E 43 6F 6C 6C 6C 6C 6C 6C Arializable.Get0
0000A080 62 65 6E 74 69 6F 6E 73 2E 43 6F 6C 6C 6C 6C ObjectData.Update
0000A090 56 65 6E 74 69 6F 6E 73 2E 43 6F 6C 6C 6C 6C Version.get_Comp
0000A0A0 61 72 65 72 00 53 79 73 74 65 6D 2E 43 6F 6C 6C arer.System.Coll
0000A0B0 65 63 74 69 6F 6E 73 2E 47 65 6E 65 72 69 63 2E ections.Generic.
0000A0C0 49 43 6F 6C 6C 65 63 74 69 6F 6E 3C 54 3E 2E 67 ICollection<T>.g
```