

●アルゴリズム

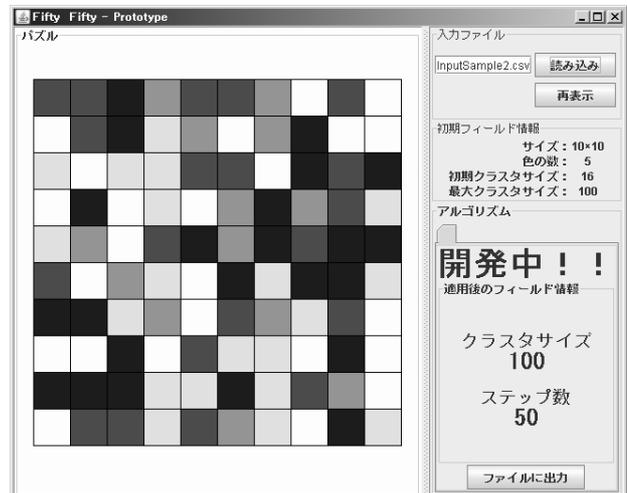
フィールドの外周から中心へうずを巻くようにパネルを並べていく。多数の条件分岐によって、多くの場合1～2手の回転操作で望む位置に同じ色のパネルを動かすことができる。

アルゴリズムの開始位置や、並べる色の順番を変えながら複数の解法を用意し、より優れたものを選択する。

●ユーザインタフェース

パズルを解くプログラムとは独立して動作し、利用者によるそのプログラムを操作するインタフェースを提供することを目的とする。

利用者は入出力ファイルの指定をするだけで結果を出力できる。また、並べる色の順番などをオプションとして指定することも可能（予定）。



※画像は開発中のもの

●開発環境

- ◆ C++言語 (BCC, VC++)
- ◆ Java (JDK1.6 + Eclipse + Visual Editor)