

部 門	競 技 部 門	No.1 登録番号	30009
-----	---------	-----------	-------

No.2	タイトル	まったり水撒き
------	------	---------

No.3	1) 予定開発期間：6ヶ月 2) 予定開発人数：3人									
		4	5	6	7	8	9	10		
	問題分析	←→								
	設計		←→							
	実装			←→						
試用・トレーニング						←→				

No.4	<p>実現方法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・入出力 入出力には curl を用いる 総データの取得後 apache の xerces を用いて必要なデータのみを取り出し、使用する。 ・本体プログラム <ul style="list-style-type: none"> ・概要 試合開始からはまず、自機と水瓶までの最短距離を幅優先探索で求め、その道順の通り自機を水瓶まで進ませ、一定数の水を汲ませる。その後受け取ったデータを元に、自機の行動を決めていく。 ・行動決定 自機3体の行動は大きく分けて以下の2つとなる。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 自チームの領地を広げる (2) 他機を妨害する（水を吸い取る） <p>水の吸い取りのコストは配水に比べて2倍ほど高い。この点も踏まえた上で、敵機の動きにも注意しつつ、自機が領地を広げる方に行動する場合と、敵機を妨害する方に行動する場合の自分の得点の増加を数ステップ後まで計算し、より良い結果になる方を選択する。</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

No.5	<p>開発環境</p> <p>Mac OS X 10.6 Snow leopard GNU Compiler Collection Vim</p> <p>開発言語</p> <p>C++</p>
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------