

1. 競技の流れ

プログラムを実行し、マップ情報をサーバーから取得する。取得した情報に応じて自分のチームのマシンを動かすコマンドを生成して、コマンドをサーバーへ送信し、帰ってきた情報から再びコマンドを生成していく。

2. アルゴリズム

マシンの状態やセルの占有状況などに応じて、数種類のアルゴリズムを用意し、その状況で最適なアルゴリズムによって、マシンを動かすコマンドを生成していく。

3. 開発環境

- Vim
- GNU Compiler Collection
- Mac OS X Snow Leopard



※画像は開発中のもの