

部 門	競 技 部 門	No.1 登録番号	30042
-----	---------	-----------	-------

No.2	タイトル	IRIS — I m g R e c o v e r I m p r i n t S y s —
------	------	---

No.3	<p>1) 予定開発期間：4ヶ月 2) 予定開発人数：3人</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>問題分析</td> <td colspan="2">←→</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>設計</td> <td></td> <td colspan="2">←→</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>実装</td> <td></td> <td></td> <td colspan="4">←→</td> <td></td> </tr> <tr> <td>試用・トレーニング</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td colspan="3">←→</td> </tr> </table>		6	7	8	9	10	11	12	問題分析	←→							設計		←→						実装			←→					試用・トレーニング					←→		
	6	7	8	9	10	11	12																																		
問題分析	←→																																								
設計		←→																																							
実装			←→																																						
試用・トレーニング					←→																																				

No.4	<p>実現方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) フィールドの状態を最終画像と照らし合わせ、現在のフィールドの状態をあらかじめ制作した関数で数値化(スコア化)する。 2) 現在の状態 S1 とそれぞれのスタンプを押した後の各状態 S2n(n=1,2,3,...)をノード(節点)とし、スタンプを押す事を辺、そして各状態において1)より求めたスコアを辺コストとして有向グラフを構成する。 3) 各状態のノード S2n に対して探索を行い、コストが最も少なくなるようなノード S2m(m は正の整数)を決定する。 4) ノード S2m を S1 として、再び探索を行う。これを S2m が最終画像の状態に成るまで繰り返す。また、途中でコストが大きくなりすぎたときは前の状態に遡って探索を行う。 5) ノードの検索履歴をたどって、手順をリスト化する。
------	--

No.5	<p>開発環境</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Microsoft Visual C# 2010 (Microsoft Visual Studio 2010 より) ・ Python
------	--