

部門	競技部門	NO:1 登録番号	30016
----	------	-----------	-------

No.2	タイトル	佃煮
------	------	----

No.3	1) 予定開発期間 :												
	2) 予定開発人数 : 3 人												
		5	6	7	8	9	10	11					
	問題分析	←→											
	設計		←→										
実装				←→									
試用・トレーニング							←→						

No.4	実現方法		<p>以下の手順により問題の解決を目指す。</p> <p>① 初期画像と最終画像の各セルを比較し、変更すべきセルを1、それ以外を0とした画像を作成する。この新たな画像に対して、全てのセルが0になるように効果的なスタンプの適用方法を考えていく。</p> <p>② 画像の修復を効果的に行うため、スタンプを適用する場所の探索は、画像の中心から渦状に実行する。</p> <p>③ 全てのスタンプに対して②を実行し、最も効果的なスタンプを適用する。ここで、「最も効果的」であるとは、(1から0に変化したセル数)から(0から1に変化したセル数)を引いたものである。</p> <p>今後考えられるアルゴリズムの拡張は以下の通りである。状況によっては、人間の勘に基づいた効率的な修復が可能かもしれない。これは、人間の先読み能力によるものであると考えられる。今後、任意の <math>n</math> 手先を考慮したアルゴリズムの構築を目指す。</p>
	【フローチャート】	終了	

No.5	開発環境 OS : Windows 7 言語 : Java と C++
------	---