

1. システム概要

計算部と表示部を分けてプログラムを作成する。

2. 計算部のアルゴリズム

競技開始と同時にプログラムを実行する。その際に、画像の大きさによって大きく二つの戦略を取り入れる。

- ・小さな画像の場合

経路探索アルゴリズムを応用し、最適解を求める。

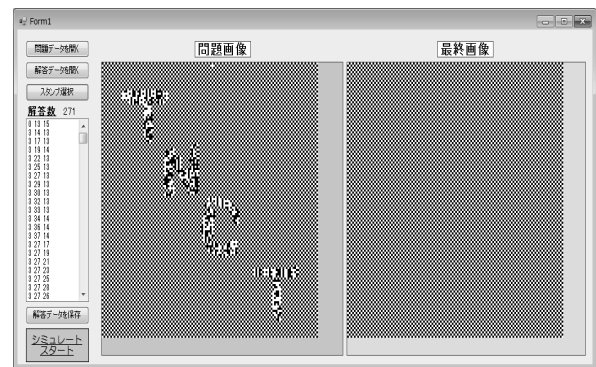
- ・大きな画像の場合

時間効率の良い近似アルゴリズムによって、近似解を求める。

3. 表示部 (GUI)

表示部は画像の読み込み、解答中の動作や詳細なデバッグデータの出力に対応している。ただし、計算部単体でもCUIベースで動作するように設計し、表示との結合度を

下げる。



4 開発環境

Microsoft Visual Studio 2010

Microsoft Visual Studio 2008

NetBeans