

1. 戦略

今回の競技では、解答を得る際に写真の撮影、サイコロの重さの入力、入力データを元にした解析・視認できる形での出力というステップを経る必要がある。ただ、これらのステップは様々な入出力・演算装置によるものであるため、装置間のデータ移行をしなければならない。その際、人間の手が介入することにより時間の損失と人為的過誤が発生する可能性がある。そこで、それらの可能性を最小限にするため、タブレット端末で全てのステップを実現するという方式を採用した。

また、タブレット端末を用いることで、直感的に操作できることを活かし、解析アルゴリズムへの補助入力を容易にすることができた。このように、今回の戦略は解析するアルゴリズムにも、“操作する”人間にも優しく、そしてスマートなものになっている。

2. 開発環境

言語： C++
Java
Python
OS： Windows 7
Mac OS X
Linux
IDE： Eclipse
QtCreator
Emacs