

部 門	競 技 部 門	No.1 登録番号	30016
-----	---------	-----------	-------

No.2	タイトル	No Dice No Life
------	------	-----------------

No.3	<p>1) 予定開発期間：6ヶ月 2) 予定開発人数：3人×150時間=450工数</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="width: 5%;">4</th> <th style="width: 5%;">5</th> <th style="width: 5%;">6</th> <th style="width: 5%;">7</th> <th style="width: 5%;">8</th> <th style="width: 5%;">9</th> <th style="width: 5%;">10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">問題分析</td> <td></td><td></td><td style="text-align: center;">↔</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">設計</td> <td></td><td></td><td style="text-align: center;">↔</td><td style="text-align: center;">↔</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">実装</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">↔</td><td style="text-align: center;">↔</td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">試用・トレーニング</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">↔</td><td style="text-align: center;">↔</td> </tr> </tbody> </table>		4	5	6	7	8	9	10	問題分析			↔					設計			↔	↔				実装					↔	↔		試用・トレーニング						↔	↔
	4	5	6	7	8	9	10																																		
問題分析			↔																																						
設計			↔	↔																																					
実装					↔	↔																																			
試用・トレーニング						↔	↔																																		

No.4	<p>実現方法</p> <p>問題文を5文字程度ずつ読み取り、サイコロの置き方パターンを生成する。サイコロの設置方法は、パケットの左上から右下に向けて順番に1～6の大中小のサイコロを「水平」、「水平から30度傾斜」、「90度傾斜」、「150度傾斜」を組み合わせてエンコードを行う。ユーザインタフェースは、人間がパケットセットを行いやすいように、画像で表現する。</p> <p>問題文に繰り返し箇所がある場合は、特別なフラグパターンで表現を行う。さらに、誤り訂正符号を付加する。また、回答室からの回答と問題文を比較し、異なる場合は、訂正位置を示す記号を付加して、間違えた箇所以降についてパケットセットの修正を行う。</p> <p>回答室では、パケット画像の画像処理を行う。グレースケール変換・エッジの抽出・2値化・閾値処理等によりサイコロエリアと背景エリアを分離する。あらかじめ用意したサイコロの教師画像と比較することによりパターンマッチングを行い、逆変換によるデコードで問題文にもどし、回答を送信する。訂正位置を示す記号が付加されている場合は、間違えた箇所以降を再回答する。</p>
------	---

No.5	<p>開発環境</p> <p>Microsoft Visual C++</p>
------	---