

1. システム概要

本システムは大きく分けて、符号化、サイコロの配置、復号の3つのパートからなる

2. 試合の流れ

問題文を受け取ると送信側では、いくつかのアルゴリズムの中から問題文にあったものを選んで符号化し、サイコロ配置パターンを作成する。

次に、作成したサイコロ配置パターンを実際にパケットに配置する。高速にサイコロを並べるために、1種類のサイコロのみを用いる。

受信側では、パケットの画像を受信すると、まずその画像を処理することで、サイコロ1つ1つを切り出す。切り出したサイコロについて、k-近傍法を用いて目を認識し、認識したサイコロデータからもとの文字列を復号する。

3. ユーザーインターフェイス

サイコロの配置でのミスが減らすために、パケットの配置パターンをイメージで表示する。

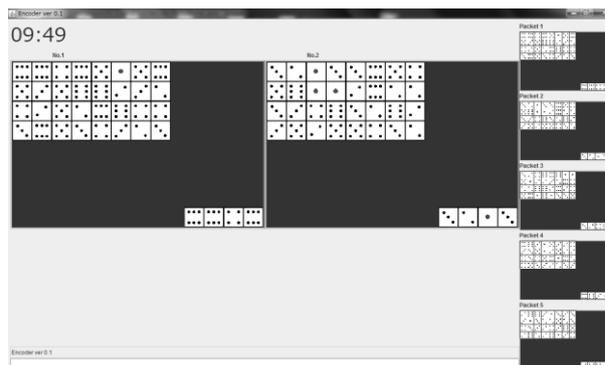


図 サイコロ配置用プログラム

4. 開発環境

Eclipse 3.7

Visual Studio 2010