

1. はじめに

今回の競技部門の最大の鍵は、与えられた各問題画像を迅速に復元して、それぞれに適した画像解析アルゴリズムを選択することである。選択する画像解析のアルゴリズムの適性により最終的なコストが大幅に異なる。よって、様々なタイプの問題画像に適応したアルゴリズムを開発した。

2. 問題へのアプローチ

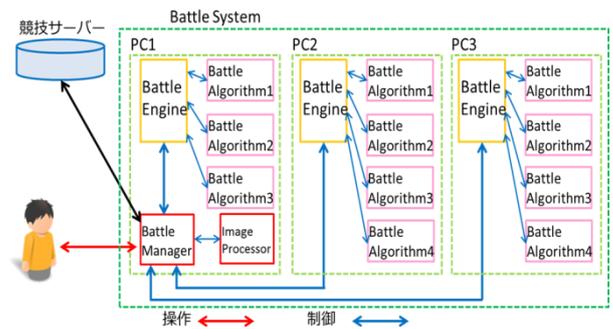
2.1 元画像復元

競技サーバから問題フォーマットを BattleManager が取得し PC1 に問題フォーマットを渡す。ImageProcessor で画像処理を行い断片画像を並び替え原画像を復元し取得する。

2.2 総コストを求める

複製した原画像を元に、人間が各 PC ごとに実行する

BattleAlgorithm を選択する。そのなかから成功した順に競技サーバに回答フォーマットを提出する。



3. 開発環境

コンパイラ : VisualStudio

言語 : C++/C#/Python