

部 門	競 技 部 門	No.1 登録番号	30008
-----	---------	-----------	-------

No.2	フリガナ	プログラムガヒトバンデヤッテクレマシタ
	チーム名	プログラムが一晩でやってくれました

No.3	1) 予定開発期間：6か月 2) 予定開発人数：3人									
		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>&lt;概要&gt; 今回の競技の問題は、考えられる状態数が非常に多いため時間内に最適解を導くのは難しい。したがって、複数の評価関数とヒューリスティックアルゴリズムを用いて、可能な限り良い解を導くことを目指す。また、ユーザインタフェースを実装し、人の手を用いて解の改善をする。</p> <p>&lt;評価関数&gt; 敷地の状態を評価する基準として以下のようなものを用いる。 1、zk 数 2、隙間の数（閉じられた敷地の数） 3、石の使用数 4、使用された石の中で最も敷く順番の遅い石の番号 5、凹凸の量 6、次の石を敷くことのできるマスの数 これらの要素をもとに、総合的な評価値を出力し、次の手の決定をする。評価関数は、PC 毎に設定を変え、それぞれの PC が出した解の中で、最も良い解をサーバーに送信する。</p> <p>&lt;ユーザインタフェース&gt; C++の GUI を実装し、人の手による解の修正を容易にする。マウス操作のクリック、ドラッグによって解の修正を行う。</p> <p>&lt;並列処理&gt; 並列化により計算速度を向上させる。</p>
------	--

No.5	<p>開発環境</p> <p>OS：Windows 7 開発言語：C/C++ IDE：Visual Studio, Qt Creator Boost, Qt, DirectX, OpenMP</p>
------	---