PROCON@Online

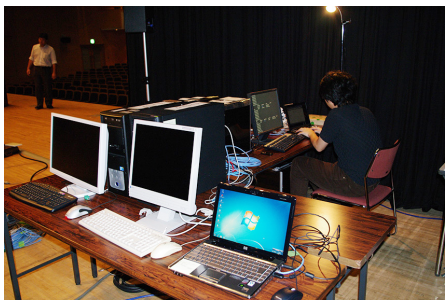
“PROCON@Online”は、「全国高等専門学校プログラミングコンテスト」の競技部門で実際に使われた運用システムを大会終了後に有効活用することを目的とした研究プロジェクトです。

あのプロコンを、もう一度、今度はあなたの手で。

過去のプロコンで実際に使われた競技システムが、個人で利用できるようになりました。

PROCON@Onlineはプロコニストのためのプロジェクトです

あの日、あの場所で行われたプロコン競技が帰ってきた!あの白熱した試合を、今度はあなたの手で!



毎年ルールが変更される度に製作されているプロコンの競技運営用システム。今まで大会での役目を終えた後に活用される機会は、全くと言っていいほどありませんでした。

そこで “PROCON@Online” では、そんな競技システムを高専の学生・教職員または卒業生であれば、自由に活用していただけるようにしました。

システムの活用方法はあなた次第。あのプロコンを、もう一度、今度はあなたの手でやってみませんか?

プロコニストであれば誰でもシステムを入手できます

高専の学生・教職員・卒業生・NAPROCK参加校の方々であればだれでもPROCON@Onlineに登録できます

- ✓ 高専生
- ✓ 教職員
- ✓ 卒業生
- ✓ NAPROCK

上記のどなたでもシステムの機能制限などは一切ありません

システム入手のための登録方法と利用までの流れ

登録(利用申請)は簡単! PROCON@Onlineウェブサイトに必要な情報を入力するだけです

1 利用申請をする

お使いのPCまたはスマートフォンから、http://procon-online.net/ へアクセス登録ページで必要な情報を記入します。

2 審査結果を待つ

登録申請後に、登録情報に基づいた簡単な審査があります。審査には最大１週間ほどかかります。

3 ダウンロード!

審査を通過するとメールが届き、サイトへログインするとダウンロードリンクが提供されます。

PROCON@Online

“PROCON@Online”は、「全国高等専門学校プログラミングコンテスト」の競技部門で実際に使われた運用システムを大会終了後に有効活用することを目的とした研究プロジェクトです。

2014.10.18 launch.

http://procon-online.net/

PROCON@Onlineで利用できるシステム

第24回大会 旭川高専

じょっぴん通信

サイコロを通信媒体に用いて，与えられた文字列を別室に居る回答者へ正確に通信する競技を実施します。通信では，符号化，復号化，暗号化，誤り検出・誤り訂正機能等の技術を効率的に実現することが鍵になります。

第23回大会 有明高専

数えなサイ

サイコロの山からコンピュータとデジカメ等の調査用機材を活用して，その山に埋もれているサイコロの個数をできるだけ正確に，しかも早く数えたチームが勝利する競技です。

第22回大会 舞鶴高専

よみがえれ、世界遺産

はじめに1枚の画像と複数のスタンプが用意されます。スタンプをフィールドに適用するとスタンプと一致したフィールドが反転します。うまくスタンプを適用して、できるだけ早く初期画像を最終画像に「修復」したチームが勝利する競技です。

第21回大会 高知高専

水瓶の恵み※

ゲームフィールド上に設置された「水瓶」に蓄えられた水をうまく利用し、いかに治水面積を多く取得できるかをリアルタイムで競うゲームです。各チームは自チームのロボットを使って水を各地へ配水していきます。

※2015年クラウド版で提供予定

PROCON@Onlineの特徴

いままでシステムのクローンは存在しましたが、実際のシステムを提供できるのはPROCON@Onlineだけです

プロジェクトのために作成

操作マニュアル

高専の学生・教職員・卒業生

いつでも利用可能

プログラムがそのまま使える

再現率100%

システムの様々な活用方法

プログラミング教育

面倒なネットワーク環境の構築が必要ない「クラウド版」

2015年初旬 公開予定