

部 門	競 技 部 門	No.1 登録番号	30041
-----	---------	-----------	-------

No2	フリガナ	パズルカッコブツリ
	チーム名	パズル (物理)

No.3	1) 予定開発期間：6ヶ月 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>以下のような手順を用い、実行する予定である。</p> <p>① ピースにシールを貼る。 (ピース1つ1つに番号を割り振るためのシールを貼る。)</p> <p>② ピースをスキャンする。 (ピースをスキャナーやカメラなどで撮り、スキャンする。)</p> <p>③ ピースに番号を割り振る。 (ピース1つ1つに①で行ったシールと同じ番号を割り振るようにする。)</p> <p>④ ピースの情報をコンピュータに送る。 (1つ1つのピースの辺の長さや角度などの情報をコンピュータに送る。)</p> <p>⑤ 枠の特定の辺を決め、合うピースをコンピュータでリストアップする。 (合うための条件は、特定の辺とピースとの辺の長さや角度などの関係でリストアップする予定である。)</p> <p>⑥ バックグラウンドでもピースとピースがぴったり合うようなものをリストアップする。 (その結果できた新たなピースには新しく番号を与えるようにする。さらにつなぎ合わせたピースの番号もわかるようにする。)</p> <p>⑦ 人力でコンピュータにリストアップされたピースをはめていく。</p> <p>ピースの情報を3人で共有し、①から⑦の工程を3人で同時進行する予定である、</p>
------	--

No.5	<p>開発環境</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Windows8,Windows10 ・ C 言語 ・
------	---