

| | | | |
|-----|---------|-----------|-------|
| 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 | 実現方法 以下のような手順を用い、実行する予定である。 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。) 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。) 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。) 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。) 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。) 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。) 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。 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、 |
|------|---|

| | |
|------|--|
| No.5 | 開発環境 ・ Windows8,Windows10 ・ C言語 ・ |
|------|--|