

### 1. 競技の流れ

ゲーム開始前に公開されたフィールドを手入力でプログラ ムに打ち込む。競技中は2.を競技終了まで繰り返す。

# 2.1 自分のターン時

今現在のフィールドの状態から最適な手を求め、それに従 い操作を行う。

## 2.2 敵のターン時

相手の行った操作をこちらのプログラムに記録し、フィー ルドの状態を更新する。

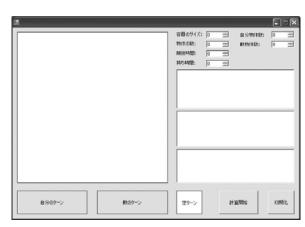
### 3. アルゴリズム

全てのマスに対し、隣接するマスの物体の総和による順位、 相手がそのマスを操作できるまでの最小手数を求める。

この情報を元に、相手に妨害される可能性の低い、かつ、良 20mm いルートを求め、そのルートを形成する手をそのターンの最 善手とする。

### 4. 開発環境

Microsoft Visual C++ 2005 Express Edition C# on Microsoft .NET Framework SDK v2.0



※開発中



20 mm

 $142 \,\mathrm{mm}$