



**1. 競技の流 ■ 競技の流れ**

競技の情報を入力し、随時更新しながらオークションを行う。並行して、石の配置を行う。

- ・オークション時

落札可能な石や所持TSUYAMA等の情報を入力し、最適な石と入札価格を出力する。

- ・石の配置時

所持している石をもっとも隙間が少ないように配置する。

**■ 石の配置アルゴリズム**

石の形状と石垣枠の空白部分から共通の特徴を見つけ、そこに石を配置する。

**■ 開発環境**

Microsoft Visual C++ 2005

```

c:\C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
16個の石が存在します
配置開始...
  151511 3
  5151111 3 4
  5151515 3 4
  2 5 2 1 1 1 4 4
  2 5 2 110101010
  2 2 2 910101010
  8 8 9 9 9101012
  8 8 912121212

使用ブロックパターン:47637
1回目
平均1045回やり直し
最大1045回やり直し
  
```

←→  
20mm

←→  
20mm

※開発中



