

部 門	競 技 部 門	No. 1 登録番号	30038
-----	---------	------------	-------

No.2	1) 予定開発期間： 6か月							
	2) 予定開発人数： 3人							
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
	問題分析	←————→						
	設計		←————→					
実装		←————→						
試用・トレーニング			←————→					

No.3	<p>実現方法</p> <p>1) 司令塔の指示決定アルゴリズム</p> <p>司令塔の支持決定を補助するAIを作成する。このAIは与えられた思考パターンにしたがい善手を複数示す。その中から競技者が手を選び、それを司令塔の指示とする。</p> <p>思考パターンは設計,使用,試用のトライアル&エラーを繰り返し、更新をしていく。現在想定している思考パターンは、最大点確保優先である。</p> <p>アルゴリズム：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、盤面を全探索して、得点が最も大きいマスの座標を2つ、かぶらないように獲得する。 2、ダイクストラ法を用いて、1のマスへ行くために最もよい経路を求める。 3、経路をたどり、1のマスを獲得する。 4、3が完了したら、再度1から順に繰り返す。
	<p>2) エージェントへの指示伝達方法</p> <p>まず、「前」を決めて、トランプで8方向+1(ステイ)の9つの情報を伝える。この時、指示の誤送信を減らすため、使用するトランプ制限する。</p> <p>具体的には以下のようにして支持の伝達を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自軍司令塔の方向を「前」に設定 ・次のカードを制限(クラブ、ダイヤ、8、9、絵札2種) ・カードと方向の対応 <p>1→前、2→右前、3→右、4→右後、5→後、6→左後、7→左、10→左前、絵札→ステイ (ただし、色でエージェントの区別をし、ジョーカーを自軍マス破壊フラグとして使用)</p>
	<p>3) その他(独創的なところ)</p> <p>エージェントから司令塔側への意思表示も用意する。内容は、受信完了と再送要求である。</p> <p>FAQのQ150で無限遅延が可能と解釈できるが、スポーツマンシップにのっとり、この作戦は封印することにした。</p> <p>FAQのQ96を悪用しようと思ったが、Q55により警告ないし失格になる可能性があったため、スポーツマンシップにのっとり、普通の服装で挑もうと思う。</p>

No.4	<p>開発環境</p> <p>【OS】 Windows10</p> <p>【Language】 C++, C#, JavaScript</p> <p>【Editor】 Visual Studio 2017 Community, Visual Studio Code</p>
------	--