

## 1. 概要

最適な行動の探索に時間を割き、エージェントへの意思疎通を短時間かつ正確に行うために、司令塔・エージェント間の意思疎通、前のターンの相手の行動の入力を迅速に行えるようにシステムを構成した。

## 2. 探索アルゴリズム

次のターンにおける味方チームの行動を探索するアルゴリズムを同時に複数動作させ、それぞれのアルゴリズムの解、もしくは最適と思われる解を選択して出力する。探索の際には、適宜相手のチームの行動も予測する。

## 3. GUI

味方同士の区別をしないことでエージェントを指

定させる行為を省き、司令塔が GUI に対して行う動作を選択と更新のみにした。また、指定を間違えた時のためにログをとって過去の盤面に戻れるようにした。GUI の表示例を図 1 に示す。

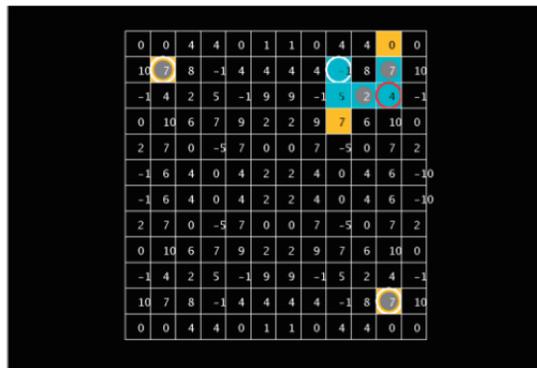


図 1 GUI

## 4. 開発環境

言語 : Java, C++

エディタ : Vim, Visual Studio Code