

# 38 自軍パネル破壊はテンポロス

福井

永田 篤矢 (4年) 谷川 友基 (4年)  
河野 智弘 (4年) 村田 知也 (教員)

## 1. はじめに

今回の開発するシステムを構成する要素としては、主に「盤面情報の入力」、「アルゴリズムの処理」、「必要な情報の表示」の三段階である。それぞれの処理については以下に説明を記す。

## 2. 盤面情報の入力

まず、盤面の情報は QR コードによって渡されるので、カメラから情報を読み取りテキストファイルとしてデータを保存する。プログラムはこのテキストファイルを読み込み、盤面を構成する。プレイヤーの移動の入力はマウスの入力を用いており、司令官が手動で入力を行う。

## 3. アルゴリズムの処理

行う処理としては、自陣のエージェントがどこに動けば最も高い点数が獲得できるか周辺を探索するこ

とにより、より高い点数を獲得することを狙うというものである。

## 4. 必要な情報の出力

入力が行われた時点で盤面の情報と現在獲得している点数を出力し、計算が終わった時に次の一手をどこにすべきかを表示する。

## 5. 開発環境

言語：C++、C#、JavaScript

環境：Visual Studio 2012、

Visual Studio Community 2017

ライブラリ：

「<https://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/2118.html>」にある GameLib2012、.Net framework 標準ライブラリ、Node.js