

■ゲーム進行

1. 経路探索

A*(エースター)アルゴリズムを用いて職人の移動や建築などの経路を決定する。

2. 評価方法

スタート地点から目的地に向かう経路を調べ、最短のものを選択する。

3. 試合進行

基本はアルゴリズムを使って自動で行うようにする。作戦の変更が必要となった場合、人間が作戦を手動で変更する。

■人間が行う動作

1. 戦術立案

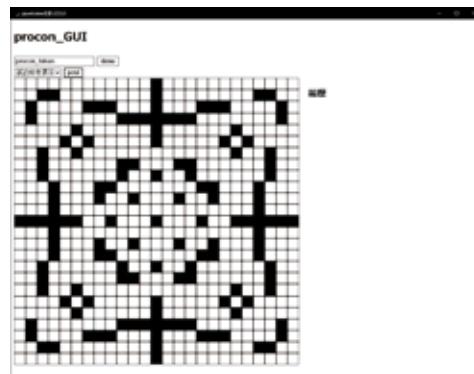
基本のアルゴリズムでは試合を有利に進めることができない場合、その場の状況から新しい戦術を考える。

2. 行動変更

アプリケーションを介して考えた戦術を実行するために職人に具体的な行動パターンを送信する。

■開発環境

- Visual Studio Code
- Python 3.9.13



※画面は開発中のものです