



1. 競技の流れ

ゲーム開始前に公開されたフィールドを手入力でプログラムに打ち込む。競技中は2.を競技終了まで繰り返す。

2.1 自分のターン時

今現在のフィールドの状態から最適な手を求め、それに従い操作を行う。

2.2 敵のターン時

相手の行った操作をこちらのプログラムに記録し、フィールドの状態を更新する。

3. アルゴリズム

全てのマスに対し、隣接するマスの物体の総和による順位、相手はそのマス进行操作できるまでの最小手数を求める。

←→ この情報を元に、相手に妨害される可能性の低い、かつ、良いルートを探し、そのルートを形成する手をそのターンの最善手とする。

4. 開発環境

Microsoft Visual C++ 2005 Express Edition

C# on Microsoft .NET Framework SDK v2.0



※開発中

←→

20mm

←→

20mm

↑
142mm
↓