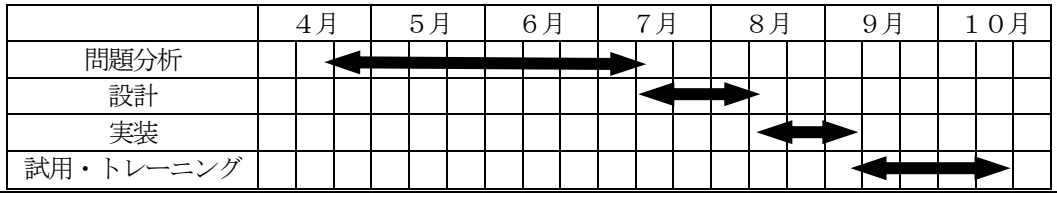
部　　門	競　技　部　門	No.1 登録番号	30057

No.2

1) 予定開発期間： 5ヶ月
2) 予定開発人数： 3人



No.3

実現方法

1)　司令塔の指示決定アルゴリズム
　なるべく毎ターン情報を人力で入力し、プログラムに計算させることで指示を決定する。
　計算方法としては、点数やエージェントの位置を考慮したアドホックな盤面評価関数を、一般的な探索法（n 手先全探索、ビームサーチ、モンテカルロ法など）を土台とした探索法に適用したアルゴリズムを使用して、次の手を決定する。探索法については、可能な限り様々なアルゴリズムを試行・比較して、より適しているものを採用する。

2)　エージェントへの指示伝達方法
　片手につき１人のエージェントに対するハンドサインを送る。特に複雑な暗号化は行わず、ナイーブな信号を使用する。

3)　その他（独創的なところ）
　相手の行動を入力する際のミスなどを考慮して、相手の情報が数ターン遅れていても対応できるようなプログラムを作成する。指示伝達についても、暗号化するメリットが大きくないと判断したため、複雑な信号を使用しないことで人間のミスを極力少なくする。

No.4

開発環境
Windows 10 Home
Visual Studio 2017 Community
OpenSiv3D