

#### ・解答までの流れ

断片画像群を一括で独自フォーマットに取り込み、四隅を検索する。それを手掛かりに原画像を復元していく。

コンピュータによる復元が終わった後、人間によって間違っている箇所や疑問的な箇所を除き、復元条件を再設定、再検索することを繰り返すことで完全な復元画像を求める。

#### ・入出力部

競技の性質上 GUI を採用し、入力デバイスからの入力により正にパズル感覚で競技ができるようにする。間違っている箇所、疑問な箇所の選択、復元条件の設定を容易にすることで、ヒューマンエラーをできる限り抑制する。

#### ・演算部

検索の足掛かりとして、もっとも判別が容易な四隅を最初に復元する。複数のアルゴリズムが独自に解を求め、相互に補い、さらに人間の視覚による直感的な判断により検索が袋小路に陥ってしまうのを防ぐ。



図 1:入出力画面

#### ・開発環境

Borland C compiler5.5  
Microsoft VC++ 6.0  
DirectX 8.1b SDK  
各種フリーライブラリ