

応募内容(競技部門用)

No.1	タイトル	石垣名人
No.2	1) 予定開発期間：4ヶ月 2) 予定開発人数：3人	
No.3	実現方法 <ul style="list-style-type: none"> ● 石垣枠は2次元配列で作成し、石は構造体で記述する。 ● 石垣枠の形と、入札で獲得できた石の形状を入力し、すべての石を”未配置の石”とする。 ● 石垣枠の最下段から最上段まで、1段ずつ石を配置することで占有される石垣枠の単位正方形を塗りつぶす。 ● すでに置かれている石と重なる、石垣枠をはみ出す、下に石が無いなどの理由で石が置けない場合、石を回転する、右あるいは左にずらすなどして石の向きや位置を変更して、置けるか置けないかを判定し直す。どうしても置けない場合は、この石をここに置くのをやめる。 ● 石が正しく置けた場合は、この石を”未配置の石”から取り除く。 ● 最上段まで処理を行えば、石が残っていても繰り返しを終了する。 ● 配置された石を石垣枠に表示する。 	<pre> graph TD Start([開始]) --> Init[/初期設定/] Init --> Frame[石垣枠, 石の形状] Frame --> Order[下段→上段] Order --> LoopStart[/未配置の石について/] LoopStart --> Place[石を置く] Place --> CanPlace{置けるか?} CanPlace -- No --> Rotate[回転orずらす] Rotate --> Place CanPlace -- Yes --> Remove[石を取り除く] Remove --> LoopStart LoopStart --> NextLevel[段を1段上げる] NextLevel --> Order Order --> Config[/石の配置/] Config --> End([終了]) </pre> <p style="text-align: center;">石を配置する基本的な手順</p>
No.4	使用ソフト	NotePP, gcc
全国高等専門学校 第18回プログラミングコンテスト：津山		